

RETRO
EL ORIGEN DE METAL GEAR
LA HISTORIA DE DAVID JONES
ANALIZADOS... OCTOPATH TRAVELER FORTNITE HOLLOW KNIGHT THE CREW 2 CRASH N. SANE TRILOGY CAPTAIN TOAD...
HOBBY CONSOLAS
Nº 325
AVANCES
F1 2018
YAKUZA KIWAMI 2
MONSTER HUNTER: GENERATIONS ULTIMATE
REPORTAJE
¡LOS 90 VUELVEN A ESTAR DE MODA!
EL REGRESO DE: Shenmue, Pokémon, Resident Evil 2, Spyro, Mega Drive, Neo Geo...
¡YA LO HEMOS JUGADO!
DARKSIDERS III
OTRO JINETE PARA EL APOCALIPSIS
ROCKSTAR GAMES PRESENTA
RED DEAD REDEMPTION II
¡Así será el juego del año!
¡REGALO! PÓSTER DOBLE
OCTOPATH TRAVELER
DARKSIDERS III
ANÁLISIS + REPORTAJE
FORTNITE
EL FENÓMENO DEL MOMENTO
· Analizamos todas las versiones
· Las claves de los battle royale
CONCURSO
¡SORTEAMOS 3 JUEGOS!
OCTOPATH TRAVELER

CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL



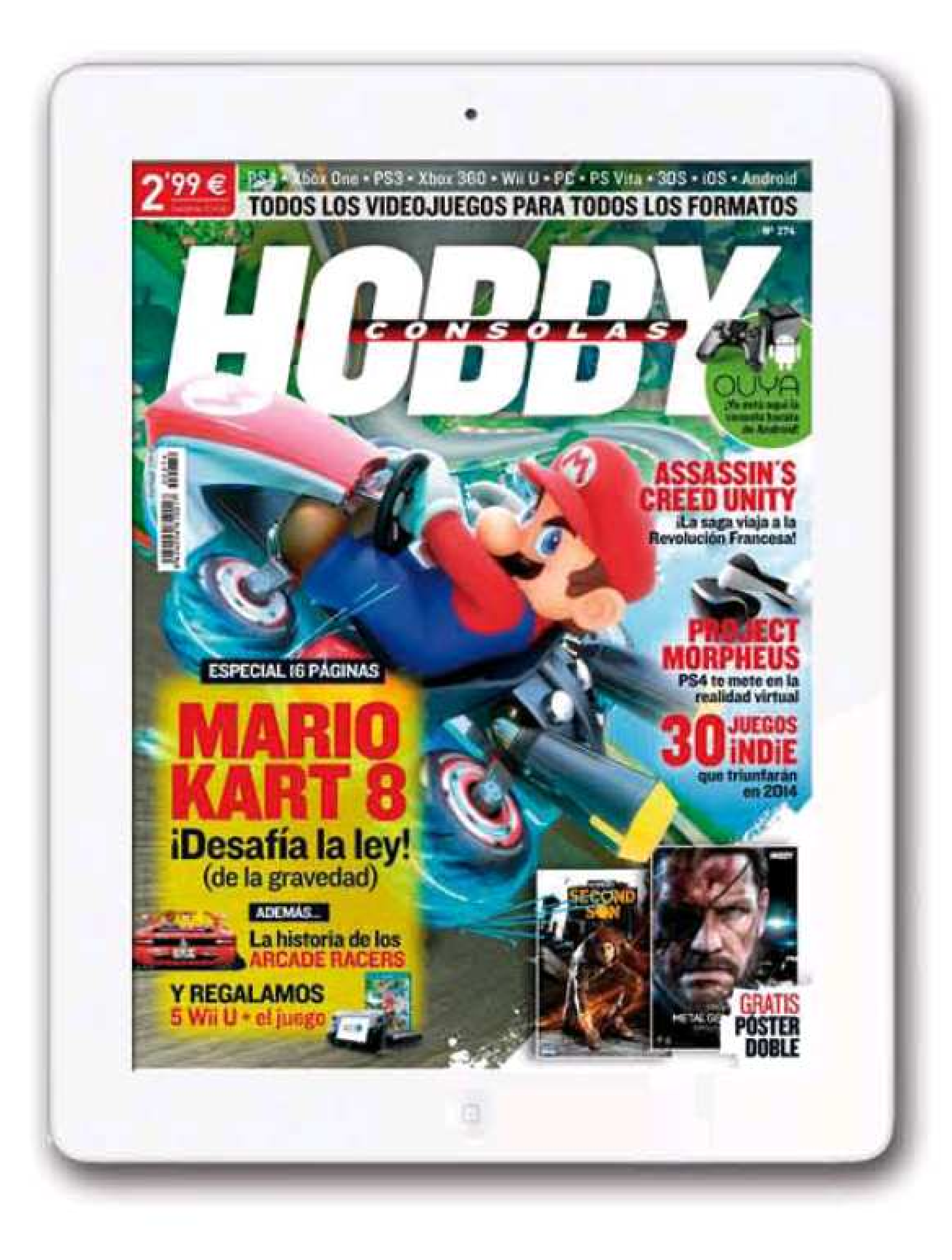






DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS







Todas disponibles en tu kiosco digital:





EDITORIAL



Cuando es la calidad la que marca la diferencia

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Sé que ahora están muy de moda los battle royale, pero, si me dejáis elegir, yo me voy a subir a la diligencia de un juego más tradicional: me quedo con *Red Dead Redemption II*. No he visto ni la mitad de lo que me gustaría y ya estoy el doble de emocionada de lo que me esperaba. Y, a estas alturas, ya no me emociono con facilidad. Falta mucho por desvelarse, pero me tengo que fiar de Rockstar. Y es que, si algo ha demostrado, es que sabe cuidar con mimo sus productos (ahí está *GTA Online*) y que antepone la calidad a todo lo demás.



Y es que la calidad marca la diferencia. Volvamos a los battle royale. La fiebre por el género no deja de crecer, pero es *Fortnite* el juego que se está llevando el gato al agua, acumulando una ingente comunidad de jugadores, cada vez más fieles y enfervorecidos. Hay muchas cosas que han influido en su éxito. Que sea gratis, la primera. Si no me cuesta nada, lo pruebo. Además, lo puedo jugar en (casi) todos mis dispositivos con la misma cuenta, lo que me lleva a que me da igual con qué jueguen mis amigos: puedo encontrarlos siempre (salvo que sea PS4). La suma de estos factores hace que la masa de potenciales jugadores sea enorme. Pero todo esto, que ayuda, no es lo que ha llevado a *Fortnite* a estar en boca de todos. La clave, la verdadera clave, es la calidad. De poco valdría todo lo anterior si Epic Games no hubiera construido un juego capaz de enganchar hasta el punto de conseguir una comunidad sólida y fiel, que afloja la cartera para permitir que el servicio siga funcionando y que el juego siga mejorando.

No os voy a engañar: *Fortnite* y los juegos de tiros, en general, no me gustan (no soy muy competitiva, la verdad), pero eso no me impide reconocer sus virtudes y su calidad. Me quito el sombrero con los aciertos de Epic, tanto en jugabilidad como en aspecto técnicos (más detalles, en nuestro análisis). Igual que hace Rockstar, Epic está mimando su juego, y eso es algo que el usuario sabe reconocer y premiar. Siendo dos juegos muy distintos, los dos marcan la diferencia, y lo hacen con la calidad por bandera. Lo demás son extras.

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Este mes, he podido jugar a *Resident Evil 2*, y no podría estar más entusiasmado. Tras el infame *RE6*, Capcom ha sabido reconducir la saga de dos formas muy diferentes: mirando al futuro y mirando al pasado. El experimento subjetivo de *RE7* me encantó, y este remake, que se mira en el espejo de *RE4*, puede ser aún más glorioso.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Para cuando leáis esto, estaré a punto de cerrar la maleta para irme unos días de vacaciones, en los que la única que no va a descansar va a ser Switch. Tengo tantos juegos pendientes, como *Octopath Traveler* o *Hollow Knight*, que, gracias a la portabilidad, van a ocupar mis ratos de descanso.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Entiendo el éxito de *Fortnite*. Le saldrán un montón de detractores, pero tiene un estilo ágil, el "gunplay" ajustado de Epic y un sistema de micropagos bastante justo con el pase de batalla. Un free-to-play, disponible para todas las plataformas y con un PEGI de +12... Es la democratización de los videojuegos.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

El verano es buen momento para recordar juegos que se habían quedado en el limbo o para descubrir pequeñas joyitas que no te habría dado tiempo a probar en otras circunstancias. Como *Hollow Knight*, una aventura que quizá no te entre por los ojos, pero que podría convertirse en tu amor de verano.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

En mayo de 1993, tuve el honor de analizar el *Flashback* de Mega Drive en las páginas de esta revista; 25 años después, he hecho lo propio con el port para Switch. Soy más viejo, más canoso y más gruñón que entonces, pero, ante la obra maestra de Paul Cuisset, sigo siendo aquel crío de veinte años. ¡Llamad a Iker Jiménez!

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 325



28 REPORTAJE

RED DEAD REDEMPTION II

Ya falta menos para disfrutar de la aventura que podría convertirse en el juego del año: el Oeste está cercano...



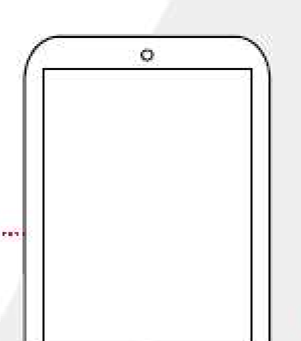
34 REPORTAJE

DOS DÉCADAS NO SON NADA

Clásicos de los 90 que vuelven con fuerza a nuestras consolas

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



FORTNITE Y EL FENÓMENO DE LOS BATTLE ROYALE

Analizamos el juego que se ha convertido en el fenómeno del momento y las claves del género



OCTOPATH TRAVELER

Square Enix nos ofrece, en exclusiva para Switch, una evocadora aventura inspirada en los RPG de los 90



METAL GEAR
FORJANDO LA LEYENDA EN MSX2 Y NES

Descubre los orígenes de un mito de los videojuegos



DARKSIDERS III

Ya hemos jugado a la nueva entrega de la saga y os contamos cómo se las gasta Furia, la tercera jinete

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* 

AL RITMO DE LA MÚSICA Y EL COLOR

La realidad virtual se presta mucho a las psicodelias, y no es de extrañar que muchos títulos estén apostando por la música electrónica y las explosiones de color. Es el caso de tres que llegarán próximamente. En *Beat Saber*, empuñaremos dos espadas y deberemos golpear de manera acompasada los bloques que irán apareciendo a izquierda y derecha. *Tetris Effect* será la versión definitiva del famoso juego de Tetsuya Mizuguchi, creador de *Rez*. Y *Track Lab* nos convertirá en todo un DJ.



BEAT SABER (SIN FECHA)



TETRIS EFFECT (OTOÑO)



TRACK LAB (22 DE AGOSTO)

DARK ECLIPSE (2018)

ASTRO BOT: RESCUE MISSION (2018)



DÉRACINÉ (2018)



BLOOD & TRUTH (SIN FECHA)

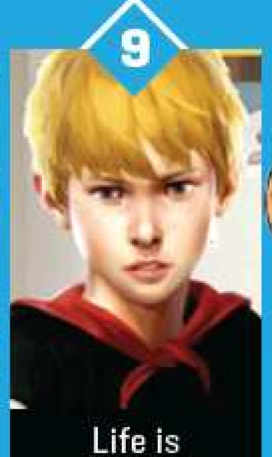


THE PERSISTENCE (YA DISPONIBLE)









1

NUEVOS DATOS / PS VR

Las interesantes cartas de PS VR para el corto plazo

Hace unos días, pudimos probar una docena de títulos que llegarán pronto al dispositivo de realidad virtual, y algunos pueden ser diamantes en bruto

A mediados de julio, Sony organizó en Madrid un evento en el que prensa y público pudieron probar los juegos más importantes que llegarán a PS VR en los próximos meses. Algunos los podéis ver desglosados en los cuadros que acompañan a esta noticia, y de los demás os hablamos a continuación. El protagonista del evento fue *The Persistence*, el único de esos juegos que ya está a la venta y que apuesta por una experiencia de ciencia ficción, terror y sigilo.

Ahora bien, los nombres que deberías apuntar en rojo si tenéis el dispositivo y queréis probar cosas diferentes de verdad son *Déraciné* y *Astro Bot: Rescue Mission*, que también son exclusivos. El primero ha sido desarrollado por FromSoftware y nos convertirá en una entidad que vagará por un melancólico internado con cuyos habitantes podremos interactuar, explorando y resolviendo puzles. El segundo, que viene con el sello de calidad de Japan Studio, será un juego de plataformas 3D en el que manejaremos a un pequeño robot, con la peculiaridad de que nuestra cabeza manejará la cámara. La perspectiva será fija, pero podremos (y deberemos) girarnos para ver los escenarios en su totalidad. Las mecánicas de salto y combate son simples, pero creednos: es de lo mejor que hemos probado nunca en realidad virtual.

Entrando en el "fácil" terreno de los shooters subjetivos, tendremos varias propuestas. La que más alto apunta es *Blood and Truth*, que nos convertirá en un gángster. Por su parte, *Firewall: Zero Hour* apostará por un multijugador competitivo de cuatro contra cuatro, aunque su control nos ha parecido durillo. Finalmente, en *Kill-X*, nos enfrentaremos a hordas de experimentos biológicos.

Aunque también se podrá jugar sin realidad virtual, incluso en Xbox One y PC, otro juego que apunta maneras es *Transference*, de Ubisoft, un thriller psicológico que nos mostrará tres perspectivas distintas de una familia. Finalmente, *Dark Eclipse* será un MOBA en el que gestionaremos el campo de batalla con los mandos Move.

DÉRACINÉ Y ASTRO BOT: RESCUE MISSION NOS OFRECERÁN EXPERIENCIAS DISTINTAS DE VERDAD

LA REALIDAD VIRTUAL ES TALENTOSA

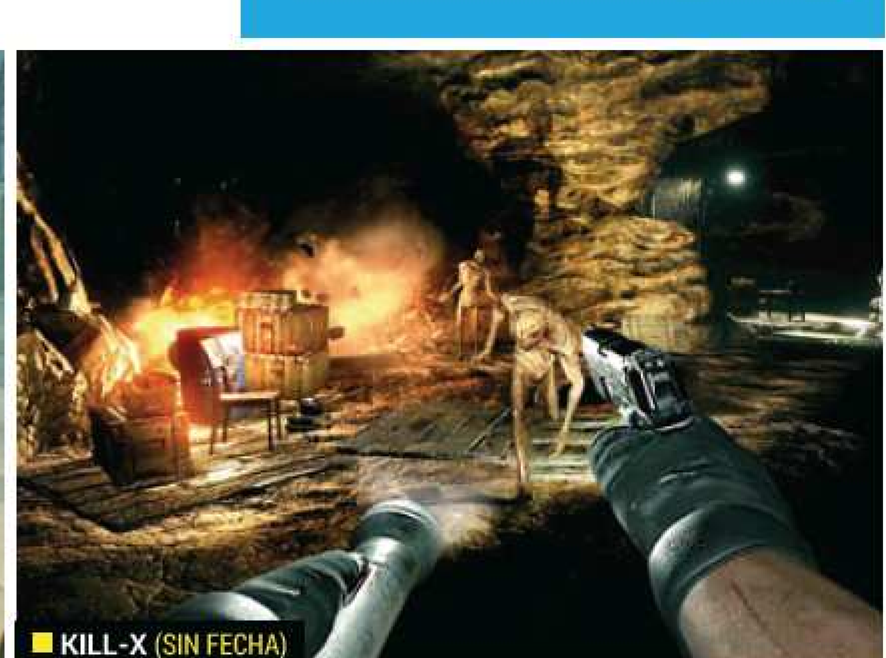
El programa PS Talents, iniciado por Sony para fomentar la formación y los desarrollos hechos en España, nos va a dejar algunos juegos pensados expresamente para PlayStation VR. Es el caso de *Anyone's Diary* e *Intruders: Hide & Seek*, ambos de estética muy oscura. El primero será un juego de plataformas y puzles en tercera persona, en el que todo estará hecho de papel y la narrativa será ambigua. El segundo será una aventura que nos pondrá en la piel de un niño de trece años que deberá rescatar a sus familiares de unos criminales que han entrado en su casa y los han secuestrado, para lo cual deberá actuar de manera sigilosa.

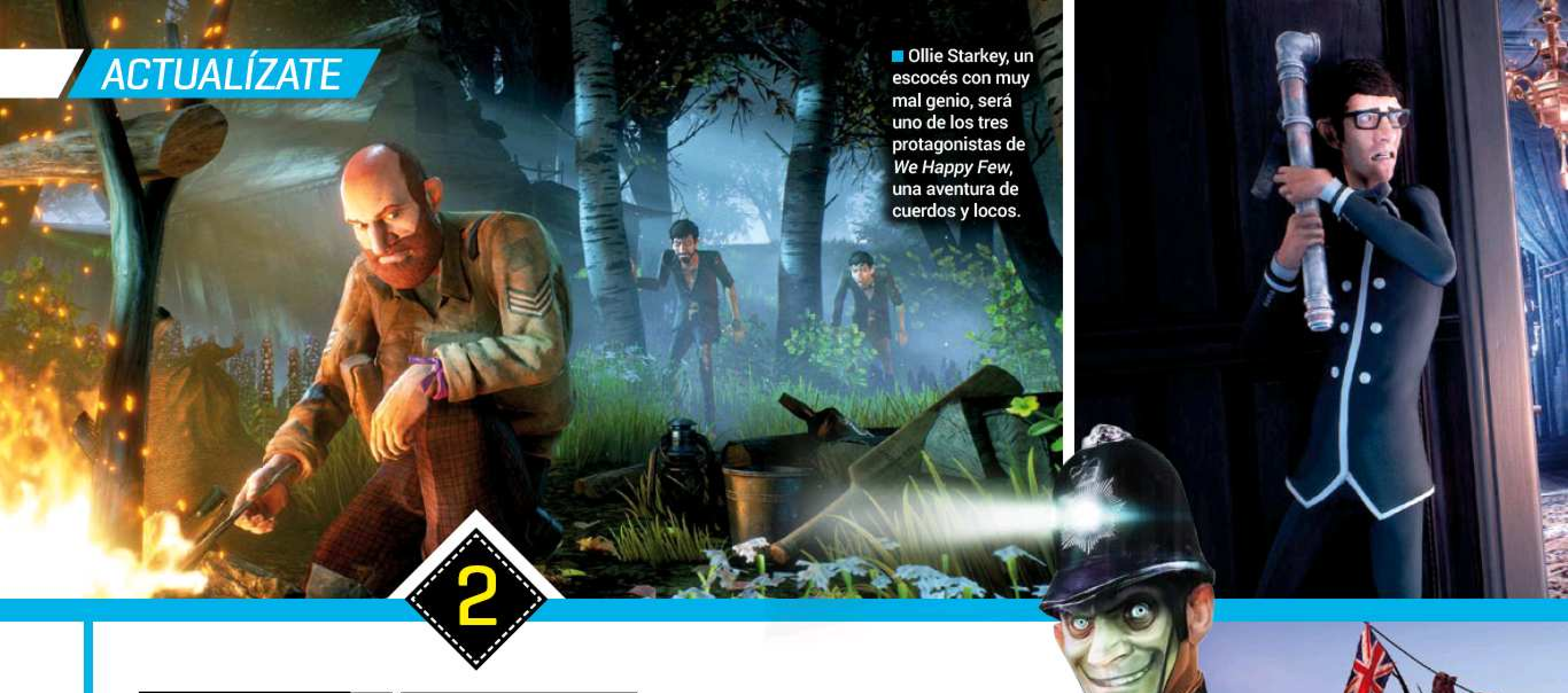

ANYONE'S DIARY (SIN FECHA)


INTRUDERS: HIDE & SEEK (SIN FECHA)


TRANSFERENCE (OTOÑO)


FIREWALL: ZERO HOUR (29 DE AGOSTO)


KILL-X (SIN FECHA)



Ollie Starkey, un escocés con muy mal genio, será uno de los tres protagonistas de *We Happy Few*, una aventura de cuerdos y locos.

2

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Un triunvirato de cuerdos se niega a aceptar la alienación

We Happy Few, la prometedora distopía de Compulsion Games, nos llevará el 10 de agosto a un pueblo inglés donde quien no es un borrego es perseguido por la ley

We Happy Few no es el más mediático de los muchos juegos que salen este verano, pero sí tiene mimbres para convertirse en el más sorprendente. El estudio creador, Compulsion Games, fue adquirido recientemente por Microsoft para trabajar en exclusiva para Xbox, lo cual da cuenta de su talento, pero el juego será multiplataforma, ya que estaba anunciado de antes, por lo que, además de en One y PC, también se podrá disfrutar en PS4 desde el 10 de agosto, y en formato físico (lo publica Gearbox).

En cierto modo, el juego encarna el espíritu distópico y retrofuturista de *BioShock*, pero con una ambientación en la Inglaterra de los años 60, concretamente en una pintoresca ciudad llamada Wellington Wells, cuyos habitantes viven en un falso estado de felicidad. La alienación, la paranoia, las drogas o el adoctrinamiento televisivo formarán parte del día a día, pero habrá tres de sus habitantes que se rebelarán y tratarán de huir, algo de lo que las autoridades y los vecinos no serán especialmente partidarios. Serán Arthur Hastings, un periodista que quiere reunirse con un hermano del que se separó en la guerra; Sally Boyle, una química experta en crear drogas; y Ollie Starkey, un exsoldado que tiene un amigo invisible y al que todo el mundo odia. Así, la narrativa irá combinando sus tres historias, incidiendo en su pasado, en los recuerdos que irán recuperando al escapar del adoctrinamiento y en lo que esperan del futuro.

El objetivo principal de la aventura, cuyo mundo estará generado proceduralmente, será huir de la ciudad, escondiéndonos, luchando y resolviendo puzles. Será importante recabar objetos para poder crear armas y dispositivos, aunque, si luchamos con los puños desnudos, nos aseguraremos de no matar a nadie. Y, hablando de morir, habrá un modo con muerte permanente, para quien esté lo suficientemente loco.

La estética del juego será muy particular, pues combinará decadencia y psicodelia de manera genial, con un uso vivo de los colores, para que sintamos la tentación de vernos tan alienados como sus personajes. ■

LA INFLUENCIA DE BIOSHOCK SE OBSERVARÁ EN LA AMBIENTACIÓN, LA NARRATIVA Y HASTA LA ESTÉTICA









3





El Mini de Nani Roma será uno de los vehículos que se podrán pilotar en *Dakar 18.*

Podremos disputar las catorce etapas del pasado Dakar, y será clave usar el libro de ruta, dado su mapeado abierto.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Como Carlos Sainz, pero a finales de año

Dakar 18, el juego oficial del famoso "raid", nos llevará a Perú, Bolivia y Argentina el próximo 11 de septiembre

Llevábamos años sin ningún juego del "raid" más espectacular del mundo, pero el 11 de septiembre podremos disfrutar de *Dakar 18.* La fecha puede parecer desconcertante, habida cuenta de que la prueba se disputó el pasado mes de enero y, en realidad, ya estará más cerca la edición de 2019, pero hay que tener en cuenta que hablamos de un evento cuyas localizaciones cambian cada año. El desarrollo ha corrido a cargo del desconocido estudio portugués Bigmoon Entertainment, que ha prestado labores de apoyo en los últimos años en la elaboración de títulos de velocidad como *WRC 5* o *MotoGP 13.* Deep Silver es la editora, lo cual garantiza ciertos valores de producción.

Gracias al acuerdo con Amauri Sport, la organización que gestiona los derechos del "raid", *Dakar 18* contará con los vehículos reales, que se dividirán en cinco clases: coches, motos, camiones, quads y SxS. También estarán recreadas las catorce etapas, ambientadas en Perú, Bolivia y Argentina. Como incentivo de reserva, los fans nostálgicos podrán disfrutar de Ari Vatanen y el mítico Peugeot 205 Turbo. Está confirmado que tendrá offline, online y pantalla partida. ■

4

Todos los personajes de "Blacksad", tanto en el cómic como en el videojuego, son animales que actúan como personas. Se ambienta en la América posterior a la Segunda Guerra Mundial.





El detective protagonista es un gato con una personalidad muy especial, cínico y despreocupado, pero repleto de complejos matices.

PRIMERAS IMÁGENES / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Una aventura muy animal, en las garras de Pendulo Studios

Así son las primeras imágenes de la nueva aventura de Pendulo, Blacksad: Under the Skin, basada en el cómic homónimo

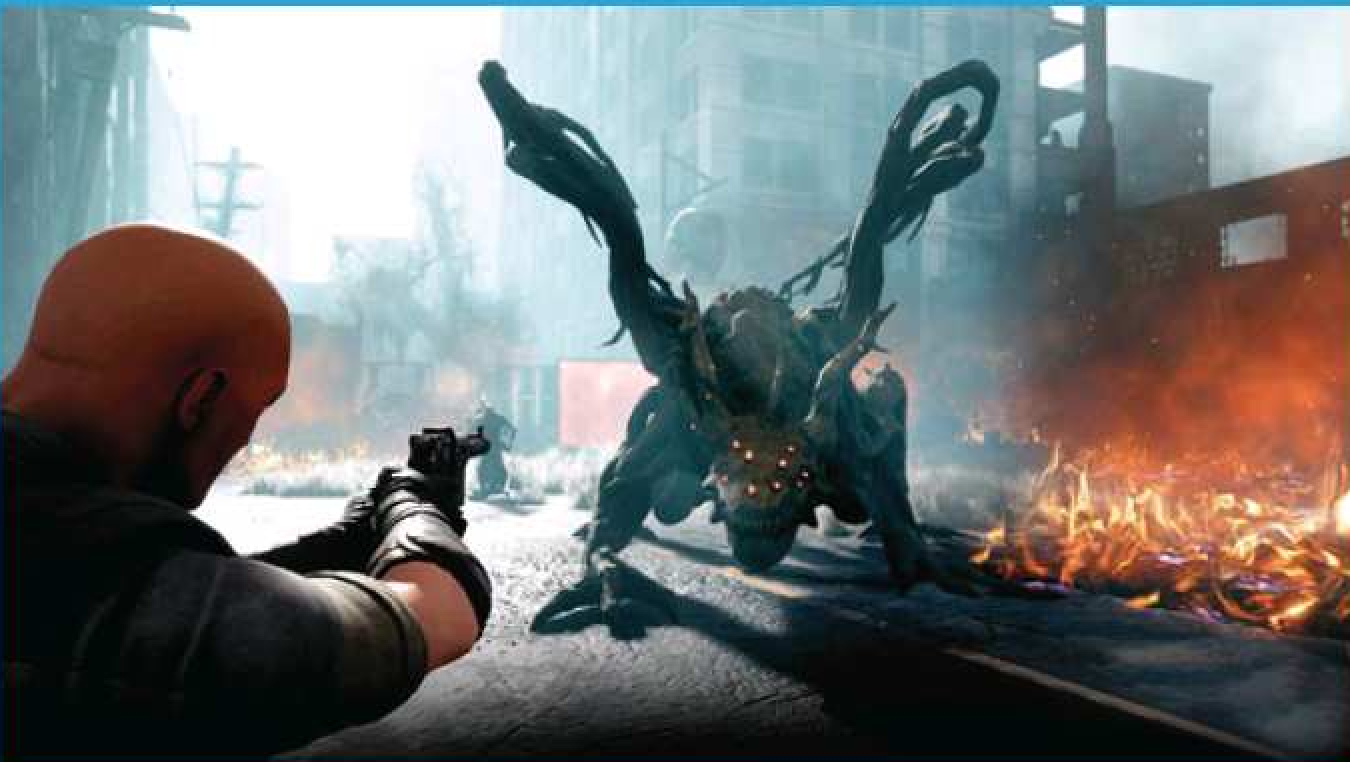
Si os gusta el mundo del cómic, seguro que conocéis "Blacksad", una serie creada por Juan Díaz Canales (guionista) y Juanjo Guarnido (dibujante) y editada en España por Norma Editorial. El cómic narra las aventuras del detective John Blacksad, que investiga desapariciones misteriosas y crueles asesinatos en la oscura América de los años 50. Tanto el protagonista como el resto de personajes son animales antropomórficos, lo que, unido a su ambientación "noire", dota al cómic de una atmósfera única. Pues bien, el estudio español Pendulo, responsable de maravillosas y recordadas aventuras como *Runaway, Hollywood Monsters* o *Yesterday Origins*, está trabajando en una adaptación al videojuego llamada *Blacksad: Under the Skin*, que editará Microids en 2019 y que llegará a todas las plataformas.

El juego será una ventura gráfica point and click basada en el mundo de la novela gráfica, que nos retratará en 3D los personajes y escenarios del cómic, aunque contará una historia totalmente nueva. En el pellejo (nunca mejor dicho), del detective gatuno John Blacksad, tendremos que ayudar a la joven Sonia Dunn a resolver la misteriosa muerte de su padre, propietario de un modesto club de boxeo, y la desaparición de un prometedor boxeador. La investigación nos arrastrará a un mundo de corrupción y oscuras tramas.

Tras disfrutar de los últimos juegos de Pendulo, estamos seguros de que es una aventura a la que hay que seguir de cerca.

5





ANUNCIO | PS4 - XBOX ONE - PC

Los últimos humanos, en comandita contra hordas de monstruos

Remnant: From the Ashes llegará en 2019 y llevará la firma de Gunfire Games, los creadores de *Darksiders III*

Gunfire Games está que no para y, ahora que *Darksiders III* ya está a la vuelta de la esquina, ha decidido anunciar un nuevo juego, que llegará a PlayStation 4, Xbox One y PC. Se trata de *Remnant: From the Ashes*, que publicará Arc Games en algún momento de 2019.

Será un shooter en tercera persona, con cooperativo para cuatro jugadores, un poco en la línea de *Gears of War*, al que recuerda por su mundo devastado plagado de monstruos. Así, la aventura estará ambientada en un universo en el que la humanidad está al borde de la extinción y en el que podremos abrir portales a otros mundos con ayuda de una tecnología especial. Habrá diferentes clases de personajes, que nos conferirán unas habilidades u otras, además de grandes opciones de personalización, para que nuestro héroe no se parezca a ningún otro. También el equipamiento se podrá modificar ampliamente.

Gunfire ha prometido que cada mundo que visitemos será muy diferente, especialmente en lo que respecta a los monstruos. Así, lo mismo lucharemos contra pequeñas larvas que contra colosos del tamaño de un edificio y con largos tentáculos. ■

Las cifras del mes



12.700.000

dólares para la lucha contra el cáncer de mama se recaudaron con la skin de Pink Mercy de *Overwatch*

180



títulos es la cifra aproximada de juegos que se pueden disfrutar hoy por hoy en Xbox Game Pass, muy por encima de la promesa de los 100

5

millones de personas han jugado a *Gran Turismo Sport*

500.000

copias vendidas lleva Vampyr, el RPG de Dontnod ambientado en el Londres de 1918



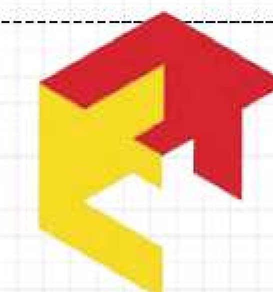
400

empleados tiene actualmente Bethesda Game Studios, para poder desarrollar tanto *Fallout 76* como *Starfield* y *The Elder Scrolls VI*

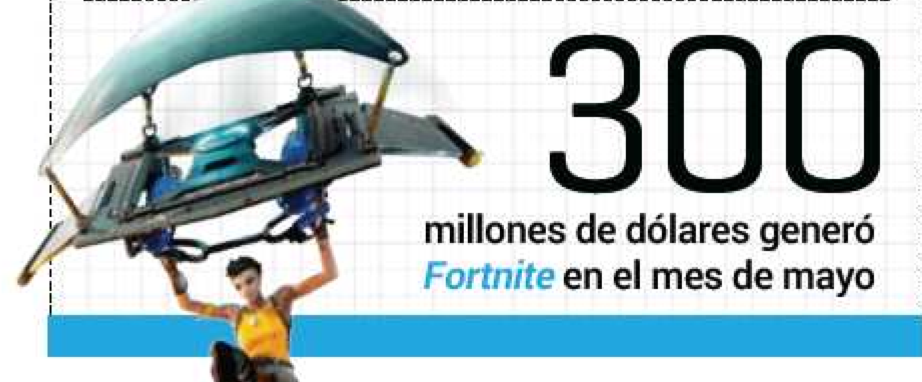
250.000

copias lleva vendidas *Hollow Knight* en Switch en sólo un par de semanas (en PC, ha superado ya el millón)

17%



fue el porcentaje de crecimiento de la industria del videojuego en España en 2017



300

millones de dólares generó *Fortnite* en el mes de mayo



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Konami encara la recta final de su pretemporada

Ganándole días al calendario, *PES 2019* estrenará su nuevo estadio el 30 de agosto, con la intención de adelantarse en el marcador del derbi futbolístico

Más pronto que nunca, este año Konami lanzará la entrega de rigor de *Pro Evolution Soccer* el 30 de agosto, nada más empezar la temporada futbolística. Con ello, se asegura salir un mes antes que *FIFA 19*, nada menos, y también alejarse de todos los AAA que va a haber en septiembre y octubre, aunque no sean competidores directos.

Como gran novedad, *PES 2019* contará con siete nuevas ligas: las de Argentina, Portugal, Rusia, Bélgica, Suiza, Escocia y Dinamarca. Con ello, se busca resarcirse un poco de la sensible pérdida de la Champions League. Aunque no tiene una gran relevancia, también estará la International Champions Cup, el famoso torneo de pretemporada. Asimismo, volverá a haber acuerdos con ciertos clubes, como el Barça, el Liverpool o el Schalke 04, el último que se ha firmado (a cambio, se ha perdido el del Borussia Dortmund). Por otro lado, se pondrá mucho énfasis en la presencia de leyendas, como Maradona, Romario, Maldini, Cruyff, Roberto Larcos (perdón, Carlos), Matthaus o Beckham. Este último, precisamente, copará la carátula de la edición limitada del juego.

Pasando ya a la jugabilidad, las últimas entregas han devuelto a la saga la clase que siempre atesoró, así que la de este año se centrará en añadir pequeñas mejoras. Para empezar, la física de la pelota será más realista, especialmente al chutar a puerta y cuando se produzcan rebotes. Por su parte, los controles, los pases al primer toque o los regates estarán muy condicionados por la postura que tenga en ese momento el futbolista que los ejecute. Asimismo, se han añadido once habilidades, como tiros ascendentes (o descendentes), pases mirando al tendido, giros de 180º, pisaditas, patadones en largo... Pero lo más significativo seguramente sea que el cansancio acumulado a lo largo de los 90 minutos se dejará notar, tanto jugable como visualmente. Para contrarrestarlo, se podrán hacer sustituciones sobre la marcha, sin necesidad de pausar la partida.

En cuanto a los modos de juego, MyClub contará con cooperativo y torneos con partidos semanales, pero las mayores novedades estarán en la Liga Master, en forma de nuevo sistema de negociaciones y gestión del presupuesto o de ruedas de prensa en vídeo cuando un jugador fiche por un equipo. Además, la evolución de los jugadores será más amplia y tendrá en cuenta su personalidad y su rol (chico malo, superestrella, etc.). Y al fin se podrán jugar partidos con nieve.

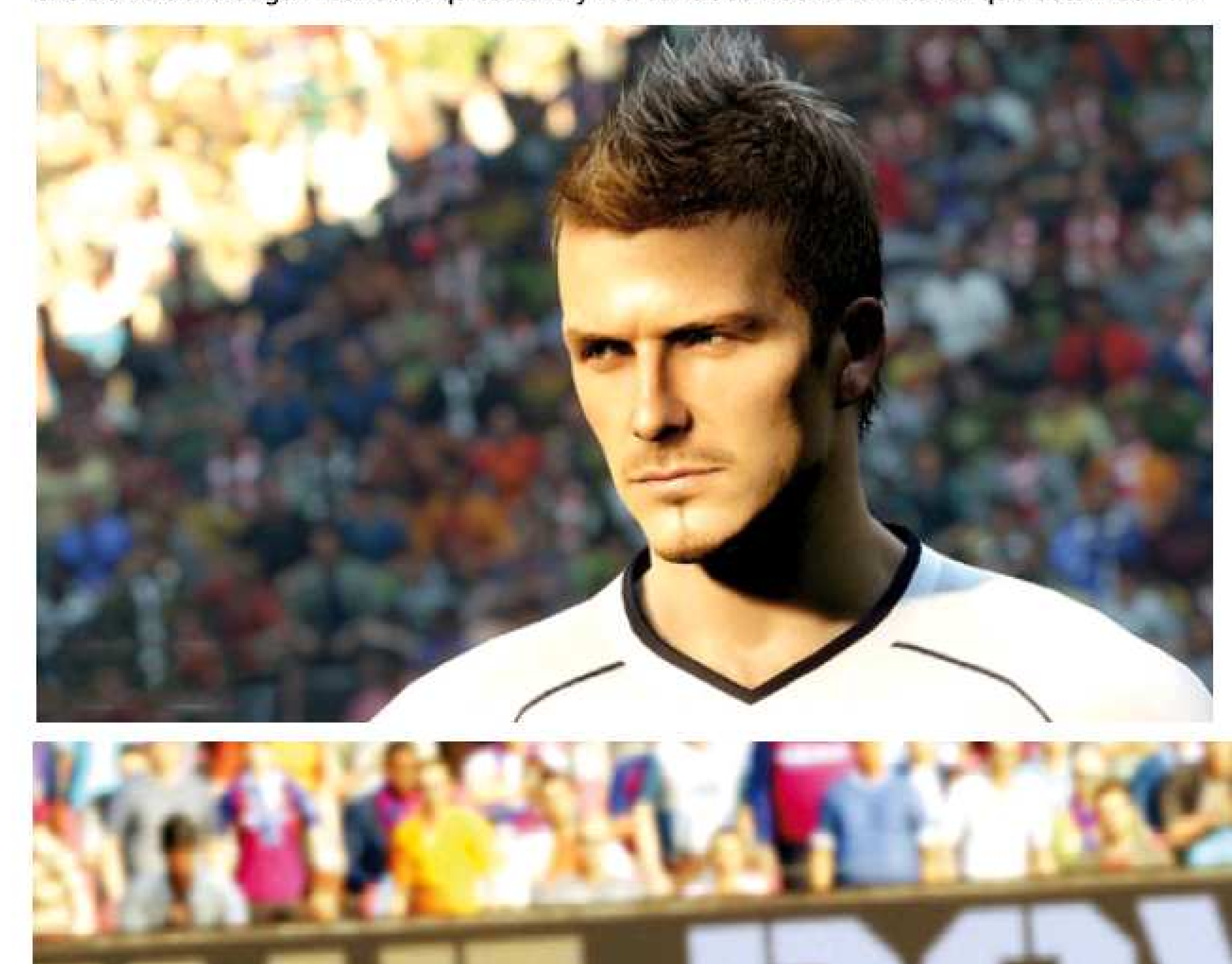


WEB dante25

“Ojalá sigan recuperando terreno, aunque FIFA ya es difícil de parar, sobre todo en ventas, porque, en jugabilidad, éste tampoco puede decirse que gane por mucho.”



Konami y el Barça siguen siendo socios preferentes, y de ahí que el Camp Nou sea exclusivo de la saga *PES*. Su arquitectura y los cánticos nos harán sentir que estamos allí.





LA MAYOR NOVEDAD DE PES 2019 SERÁ LA INCORPORACIÓN DE SIETE LIGAS, COMO LAS DE ARGENTINA, PORTUGAL Y RUSIA



Un futbolista del Barça, Coutinho, volverá a ser portada por cuarto año consecutivo, tras Neymar *(PES 2016*, aunque con la camiseta de Brasil), el equipo en conjunto *(PES 2017)* y Luis Suárez *(PES 2018)*.



Konami ha llegado a un acuerdo con el Schalke 04, por lo que su estadio, el Veltins Arena, estará recreado con todo lujo de detalles.

Las frases del mes



«The Last of Us: Part II va sobre Ellie y un hecho traumático que implicará cierto paso del tiempo para poder ver cómo la cambia»

Halley Gross Coguionista de *The Last of Us: Part II*



«Hemos evolucionado Rage 2 más allá de los 50 tonos de marrón del primero o de los que Avalanche tenía en Mad Max»

Tim Willits. Director de id Software



«Si te centras en clonar los battle royale, saldrás al mercado en tres años... y el bombazo que haya en ese tiempo no será un clon de Fortnite»

Strauss Zelnick. Director ejecutivo de Take-Two



«Somos la única compañía que tiene estudios internos que puedan crear juegos AAA tanto en Japón como en Europa y en América»

Shawn Layden. Presidente de Sony Worldwide Studios



«Trabajaremos en una secuela de Detroit si sentimos que hay emoción por hacerlo y que tenemos más que decir de su mundo»

David Cage. Creador de *Detroit: Become Human*



«Tomad Death Stranding como un problema matemático, en el que lo importante no es saber la solución, sino el proceso que debes pasar para obtenerla»

Hideo Kojima. Creador de *Death Stranding*

7

PlayLink FOR PS4™

MELBITS WORLD

JUST DEAL WITH IT

SABER ES PODER: GENERACIONES

TICKET TO RIDE



UNO



WORDHUNTERS


CHIMPARTY

ANUNCIO / PS4

PlayLink, la serie de juegos sociales para PS4, suma nuevos fichajes

Si os gusta reuniros con amigos para echar unas risas, la serie PlayLink os interesa y suma siete nuevos títulos a su catálogo

Como ya sabéis, la serie PlayLink se compone de juegos sociales para PS4, pensados para jugarse usando nuestros teléfonos como mando, ya sea para cantar, dibujar, sacar una foto o elegir una respuesta. Ya hay disponibles cinco juegos, que podemos comprar en PS Store por 19,99 €: *¡Has sido tú!*, una serie de pruebas con las que sabremos qué opinan los demás de nosotros; *Saber es poder*, un concurso de preguntas; *Intenciones ocultas*, un thriller policíaco; *SingStar Celebration*, el famoso karaoke; y *Frantics*, una serie de locos minijuegos. Pues a estos títulos se sumarán siete más.

Empezamos el repaso con *Melbits World*, el ganador de los IV Premios PlayStation, que está siendo desarrollado por los valencianos de Melbots. Es un juego de puzles en el que tendremos que guiar a unas criaturas por niveles llenos de peligros, contando con la ayuda de nuestros amigos para controlar plataformas, obstáculos y trampas.

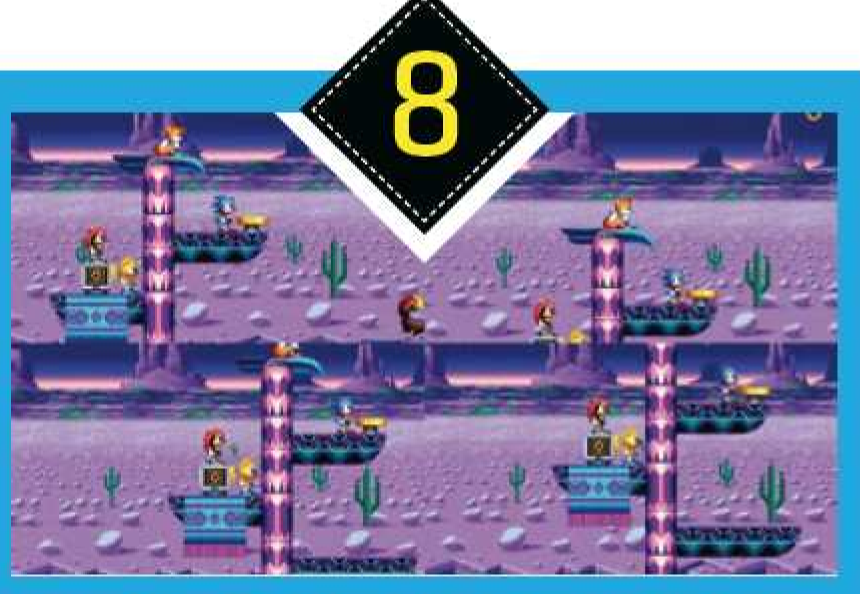
Just Deal with It nos permitirá jugar en equipo a varios juegos de cartas, como el póker o el blackjack. Y, siguiendo con las cartas, habrá una versión del clásico *UNO*.

También nos espera la segunda entrega de *Saber es poder, Generaciones*, que pondrá a prueba nuestros conocimientos sobre las décadas de los 80, 90, 2000 y 2010. Y otro para cerebritos, *WordHunters*, en el que habrá que buscar palabras.

Si sois más de minijuegos, atentos a *Chimparty*. Los creadores de *Frantics* han diseñado dieciocho simpáticas pruebas, que van desde encestar chimpancés a escapar en un frenético pilla-pilla. El punto original lo pondrá *Ticket to Ride*, un juego de estrategia en el que, consiguiendo cartas de trenes, podremos hacernos con rutas de ferrocarril para conectar ciudades.

Si os gusta reunir a amigos en torno a PS4, PlayLink os ofrecerá opciones para todos los gustos.

8



Sonic Mania Plus se puede jugar en cooperativo local, e incluye un modo contrarreloj para hasta cuatro jugadores.



LANZAMIENTO | PS4 - ONE -SWITCH

Un plus para Sonic Mania en formato físico

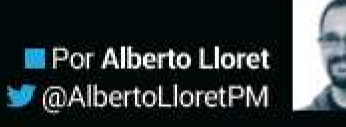
Una edición que emocionará a los seguidores del erizo azul de Sega

Tras convertirse en uno de los mejores juegos de plataformas del año pasado, recibir inmejorables críticas y triunfar en las tiendas digitales de Sony, Nintendo, Microsoft y Steam, *Sonic Mania* ha llegado a las tiendas físicas en una edición muy especial, a la que no podrán resistirse los fans de este emblemático personaje. El juego, con el añadido en el título de *Plus*, está disponible para PS4, Xbox One y Switch, y viene en una preciosa caja con carátula holográfica. Dentro, van la caja normal del juego, con una carátula reversible que emula a las de Mega Drive, y un precioso libro de arte. Además de la impecable edición física, *Sonic Mania Plus* también incluye algunos extras jugables, como dos nuevos personajes (Mighty the Armadillo y Ray the Flying Squirrel) y el nuevo modo de juego Encore. Todo, por 29,95 €. Ojalá todas las ediciones fueran así...



La preciosa edición física es un regalo para los fans de Sonic, y a un buen precio: 29,95 euros.

Pulsa Start



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

"TOTAL, SI SON MODAS Y TODAS ACABAN PASANDO"

De verdad, da gusto leer la prensa "seria" de este país, los diarios generalistas donde uno espera encontrar "información", "veracidad" u "opiniones contrastadas". Y, si se dan las tres en el mismo texto, pues mejor que mejor. Pero no. Llevamos varias semanas viendo ataques absurdos a *Fortnite: Battle Royale*, el juego de moda, porque es de lo que toca hablar y, crucemos los dedos, porque no ha habido atentados terroristas con los que bombardearnos durante días y semanas.

Sí, a *Fortnite* le ha tocado ser el mal, el demonio de este verano, y no falta una buena ración diaria de desprestigio, desde todos los frentes posibles, por absurdo y maniqueo que sea. Desde supuestos periodistas que buscan en Twitter "psicólogos que hayan tratado el fenómeno Fortnite" (suponemos que para intentar enfocarlo desde el punto de vista de la adicción) a los que, simplemente, van a los casos extremos (la niña inglesa cuyo rendimiento en el colegio menguó por jugar diez horas por las noches, hasta el punto de orinarse encima por no dejar de jugar) o los que, directamente, como el diario ABC, hacen un juicio de valor menguando los méritos del juego y alegando que, tarde o temprano, vendrá otro juego que se pondrá de moda. Efectivamente, la obviedad al poder, porque, de no ser así, todavía llevaríamos el look de los años 50 o 60, seguiríamos prohibiendo el rock and roll o jugando a los tazos. No hace falta ser un lumbreras para saber que todas las modas son justamente eso, algo pasajero, que tarde o temprano cede su sitio a otra cosa, aunque algunas se mantienen más en el tiempo. Casi todos los años vemos cómo se suceden las peonzas, los cromos... ¿Por qué no han hecho un texto idéntico con las tarjetas de fútbol "Adrenaline", que han sido el opio infantil de los patios este año? Claro, son cromos, y lo más que puedes hacerte con ellos es cortarte por accidente.



ABC PADRES E HIJOS

«Fortnite», la moda del verano que terminará en el olvido

El prestigio social por sobrevivir en una isla hace que este juego sea «adictivo» entre jóvenes y adolescentes

Lo que más me indigna de todo es que se quedan en esa capa, la morbosa, la asquerosa, la superficial, sin alabar sus bondades, que, por supuesto, también las tiene. No me refiero a las que tienen todos los juegos (mejorar los reflejos, el trabajo en equipo...). No. *Fortnite* mueve dinero a espuertas, y no siempre para los desarrolladores o a beneficio de los jugadores. Los streams o emisiones en directo se han multiplicado, y muchos con fines benéficos. Sin ir más lejos, hace quince días, uno de los mejores jugadores de *Fortnite*, Ninja, participó en uno que recaudó 2,7 millones de dólares para sufragar los costes de investigación contra el cáncer de un hospital, con aportaciones individuales de 100.000 dólares. Si eso no muestra el poder del juego o su capacidad para "mejorar" el mundo y sacar nuestra mejor cara... Pero no, mejor hablar de lo malo, de lo que quizá tienen la culpa factores como el rol de los padres.

> « A Fortnite le ha tocado ser el mal, el demonio de este verano, y no falta una buena ración diaria de desprestigio, desde todos los frentes »

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

La vida es rara, y más si se le suma un pequeño héroe

Life is Strange 2 empieza a publicarse el 27 de septiembre, pero ya tiene un prólogo





Dontnod Entertainment y Square Enix han anunciado que *Life is Strange 2* iniciará su andadura el 27 de septiembre, cuando se lanzará, en PS4, One y PC, el primero de los cinco capítulos que lo compondrán (los otros cuatro irán llegando a medida que estén listos). La temporada completa se puede reservar en digital por 40 euros, aunque lo lógico es que, en el futuro, haya una edición física. No se sabe si será una secuela directa ni, en caso de serlo, cuál de los dos impactantes finales de la primera entrega tomará por canon. Se darán detalles en agosto.

Para saciar la espera, ya está disponible gratuitamente *Las increíbles aventuras de Captain Spirit*, una especie de demo que sirve de prólogo. Su protagonista es Chris Eriksen, un niño que vive con su padre, que anhela convertirse en un superhéroe y que tendrá algún rol en *Life is Strange 2*. Sólo dura una hora y media, y no podemos ser muy específicos para no chafaros su argumento, pero mezcla alegría y tristeza a partes iguales, y propone una jugabilidad, una estética y una música muy similares a las de las dos entregas anteriores, con las que tiene un significativo vínculo...



10

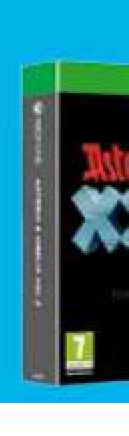
ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Los irreductibles galos se crecen ante los romanos

El 29 de noviembre, se lanza una remasterización de *Astérix & Obélix XXL 2*, que servirá como anticipo de la tercera parte

Llevábamos tiempo sin ver a Astérix y Obélix en un videojuego, pero la compañía francesa Microids va a recuperarlos para la causa por partida doble. Por un lado, se ha anunciado una remasterización de *XXL 2* (lanzado en 2006 para PS2, PC, PSP y DS) para el 29 de noviembre, para PS4, Xbox One, Switch y PC. En él, los célebres galos debían plantar cara a César y sus legiones en un parque de atracciones. Que se haya elegido esa entrega tiene su sentido, pues se trata de un simple aperitivo para *Astérix & Obélix XXL 3*, que verá la luz a finales de 2019 y que promete ser fiel a los cómics de Goscinny y Uderzo.

Por lo pronto, la remasterización llegará en dos ediciones muy cuidadas. La limitada incluirá tres figuritas de Astérix, Obélix e Ideafix, de cinco, siete y cuatro centímetros, respectivamente. La coleccionista, en cambio, ofrecerá sólo una figura de Astérix, pero estará hecha de resina y medirá quince centímetros. Además, incluirá litografías y más contenidos aún no desvelados.





De *Life is Strange 2*, conocemos sólo el logo, estampado sobre una mochila deshilachada, y la canción "Held Apart", de Stephen Kielty, Glenn Herweijer y Ben Sumner. ¿De qué irá?



Astérix & Obélix XXL 2 nos llevará a un parque temático en busca del druida Panoramix. Preparaos para abofetear romanos a dos manos otra vez.

La edición coleccionista incluirá una figura grande de Astérix; la limitada, tres pequeñas de él, Obélix e Ideafix.





Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

ESAS PERSONAS DE LAS QUE USTED NO ME HABLA

Este mes, me ha sucedido algo muy curioso. Viajé a Austin para jugar a *Darksiders III* y hablar con sus desarrolladores, pero no me dijeron a quién iba a poder entrevistar hasta que lo tuve delante de mí. Resultó ser un tal Richard Vorodi, un diseñador con el que pude charlar durante media hora sobre todos los aspectos del juego que se me ocurrieron, sin tener al lado a ningún relaciones públicas que "ladrara" si a cualquiera de los dos se nos ocurría salirnos del guión de las obviedades.

Sabía que era veterano de Vigil Games y, por tanto, conocedor de los entresijos de la saga *Darksiders*, pero poco más. Cuando ya pude sentarme a investigar tranquilamente su currículum, me llevé las manos a la cabeza: había trabajado en Nintendo América y el primer desarrollo en el que participó fue el de *Wave Race: Blue Storm*, al que guardo un inmenso cariño, ya que fue el juego con el que estrené mi GameCube un viernes 3 de mayo de 2002. Me acuerdo como si fuera ayer de ese día. Si lo hubiera sabido de antemano, lo habría acribillado a preguntas sobre tamaño juegazo, pues contribuyó a la jugabilidad y las físicas (menudas olas aquellas) y puso alguna voz. Precisamente, hoy en día, sigo teniendo con mi hermano la chanza de repetir uno de los mensajes que te decía el comentarista durante las apasionantes carreras: "Stay focus, you can do it" ("concéntrate, puedes hacerlo"). Ahora, quiero pensar que igual he desvirtualizado al autor de la frase que llevo repitiendo desde hace dieciséis años...

Los eventos de prensa suelen estar masificados, pero, en esta ocasión, sólo nos habían invitado a un periodista francés, a otro polaco y a mí, por lo que tuvimos la ocasión de cenar con él y con Matthew Guzenda, director de Gunfire. El coloquio fue de lo más interesante, pues se notaba que, lejos de ser dos ejecutivos trajeados, son gente apasionada por los juegos. Valga un ejemplo muy significativo. Después de debatir sobre el argumento de *Inside*, el chico francés les recomendó jugar a *What Remains of Edith Finch*. Vorodi contestó que lo compraría esa misma noche, se lo pasaría y, al día siguiente, nos contaría qué le había parecido, aprovechando que teníamos que volver al estudio. ¡Y lo hizo! No me imagino a la mayoría de tótems de la industria haciendo un ejercicio así.

Normalmente, somos muy reduccionistas, yo el primero, cuando hablamos de los creación de juegos, que personificamos en nombres como Hideo Kojima, David Cage, Eiji Aonuma y tantos otros. Sin embargo, los desarrollos actuales implican a multitud de personas anónimas que quizás sean las verdaderas artífices de un diseño o de una idea genial. Por eso, cada vez me fijo más en las pantallas de crédito y reviso las de juegos antiguos. Ahí figura mucha gente que se merece tantos aplausos como las caras visibles de los juegos.

“Cada vez me fijo más en los créditos de los juegos, pues ahí figura gente que se merece tantos aplausos como las caras visibles”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

La información no descansa por vacaciones, y la desinformación tampoco. ¿Adivinas cuáles de estas noticias son falsas? Ahí va una pista que te costará creer: más de la mitad son verídicas.

1

EL GRAND PRIX DEL VERANO HA VUELTO... ¡EN FORMA DE BATTLE ROYALE!

"Clarines y timbales para recibir... ¡al GOTY 2018!". Tras diez años de interminable espera, el programa del abuelo y del niño volverá a nuestras vidas el próximo 1 de agosto, en forma de videojuego para Steam, iOS y Android, de la mano de Delirium Studios y Europroducciones. Se trata de un battle royale entre los pueblos más dispares de nuestra geografía, que se enfrentarán en míticas pruebas competitivas como Los Troncos Locos, Los Bebés Golosos, La Cucaña, Los Aguadores o La Rampa, entre otras de pura supervivencia como Los Bolos, La Vaca Pichichi, Don Tancredo o la añorada Patata Caliente. Con banda sonora orquestal dirigida por el Maestro Leiva, todos los juegos estarán narrados por su presentador original, Ramón García, quien dará paso a cada vaquilla (incluida Simona, la vaquilla jugona) y proclamará al mejor pueblo de España. Ya queda menos para "¿Qué Apostamos?: Battlegrounds" y "El Juego de la Oca: The Last Survivor".

■ ADIÓS, FORTNITE ■ NO ILUSIONÉIS

Pág. 18



LA OTRA CARA

Las noticias que nadie te cuenta, sobre todo las falsas

Pág. 22



LA COMUNIDAD

Es hora de hincarle el diente a vuestras opiniones

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

APARECEN PANCARTAS DE PROTESTA CONTRA EL BESO DE ELLIE Y DINA

Numerosas calles españolas han amanecido empapeladas de pancartas y pegatinas con el lema "Ellie no se toca", en señal de protesta contra el beso lésbico entre Ellie y Dina que dio la vuelta al mundo junto al espectacular gameplay de *The Last of Us: Part II*, que inauguró la conferencia de Sony en el E3. Casualmente, pocas semanas después, aparecieron otros carteles del mismo estilo con la consigna "El Valle no se toca", probablemente referidos a la canción "Through the Valley" que interpretaba Ellie en el tráiler de presentación de 2016. En todo caso, las asociaciones ultraconservadoras de ju(z)gadores anuncian nuevas campañas cartelísticas "para frenar a Naughty Dog en su empeño de mancillar a Ellie y pervertir a los niños con modelos de relaciones antinaturales". Quedarán muy bien en las facha-das.

■ ESTO CON FRANK NO PASABA ■ ULTRAFAKE





MERCURY STEAM PASA DE GAMELAB POR "FALTA DE ÉTICA DEL JURADO"

El prestigioso estudio español se negó a recoger los dos premios otorgados por Gamelab, los "Goya del videojuego", a su sobresaliente *Metroid: Samus Returns* por Mejor diseño y Mejor juego de consola. Tal como informa El País, el motivo de su plantón el pasado 29 de junio fue la "falta de ética inaceptable" del jurado, al que acusan de activar sólo dos de los quince códigos de descarga facilitados de *Raiders of the Broken Planet*, nominado a Mejor audio. Según Mercury Steam: "Pueden argumentar que ya los tenían, pero, sinceramente, no nos lo creemos. Han apartado a nuestro juego por las razones que sean y no se han dignado ni jugarlo". Igual vieron gameplays, pero no les regalaron unos buenos auriculares de PS4...

☐ "JURADO" EN VANO ☐ GOYA AL MEJOR CORTO DE FICCIÓN

Fans de Waluigi amenazan a Sakurai por no incluirlo en *Smash Ultimate*.

Masahiro Sakurai ha acabado como Hideki Kamiya. ¿Calvo? No, bloqueando a gente en Twitter, pero con razón. La ausencia de Waluigi en *SSB Ultimate* ha provocado múltiples insultos y bromas de mal gusto contra él, que se suman a un aviso de bomba recibido por Nintendo World NY en abril. Así se consiguen las cosas.

☐ BOMBAZO: LA GENTE ES IDIOTA
☐ A MÍ NO ME "ULTIMÁIS"

4



5

MICROSOFT Y NINTENDO: ALIANZA HISTÓRICA POR EL JUEGO CRUZADO

Lo impensable ha sucedido: Xbox One y Switch, juntas en un mismo anuncio publicado por Nintendo, y todo gracias al llamado cross-play o juego cruzado. Con el lema "Mejor juntos", precedido de los conceptos "Cread juntos, explorad juntos, sobrevivid juntos", la campaña no sólo persigue unir a los públicos de ambas plataformas en torno a *Minecraft* (aunque también se puede aplicar a *Fortnite* y *Rocket League*), sino lanzar una señora pulla a Sony por vetar el juego cruzado con consolas de la competencia, hasta el punto de bloquear a sus propios usuarios de PS4 que quieran jugar con sus cuentas de *Fortnite* en Switch o Xbox One. El spot alterna imágenes de dos jugadores con sendos mandos de Microsoft y Nintendo mientras sus avatares se juntan en el mundo virtual de *Minecraft*. "Para vosotros, jugadores, pero sólo los nuestros".

■ VIVA EL JUEGO DE BRAZO CRUZADO ■ INVENT





SURVIVE

XBOX ONE

TOGETHER

NINTENDO SWITCH

6

Ryo Hazuki será repartidor de Glovo en la remasterización HD de *Shenmue I y II*. El trabajo estrella de los milenials llega a *Shenmue* gracias a un acuerdo entre Sega y Glovo, que permitirá a Ryo portar una mochila amarilla para realizar encargos en moto por la ciudad a cambio de unas monedas. Como hayan incluido al repartidor "Caranchoa" como rival, la batalla final promete.

□ ESTO YA ES UNA PLAGA □ NO SÉ, RICK, PARECE FALSO AUTÓNOMO



7

REGGIE CULPA AL "VAR" DEL SECTOR DE LA CAÍDA DE NINTENDO EN BOLSA

El presidente de Nintendo América, Reggie Fils-Aimé, ha culpado a los analistas y expertos de videojuegos del batacazo de Nintendo en el mercado de valores a raíz de su criticado E3, cuyo "Smash Bros Direct" se centró en presentar a cada uno de los personajes del juego de lucha durante la mitad de su presentación. Esta ausencia de sorpresas y la incertidumbre en torno a Nintendo Switch Online, *Metroid Prime 4*, *Yoshi* o Retro Studios se tradujeron en la mayor caída del valor bursátil de la Gran N desde diciembre de 2006, de la que ya se está recuperando. Sin embargo, sorprendió la falta de autocrítica del jefe de operaciones norteamericano, que, en 2012, ya criticó a los jugadores tras el decepcionante E3 de Wii U, al tacharlos de "insaciables". Ya no basta con culpar a los árbitros, sino al "VAR" del sector, cuyo trabajo es analizar los aciertos y errores de las compañías.

■ SOY MÁS DE "BAR" ■ MÁS FALSO QUE NEYMAR



MARADONA DEMANDA A UBISOFT POR DERECHOS DE IMAGEN

La leyenda del fútbol y protagonista involuntario del Mundial de Rusia, por su peculiar comportamiento durante el partido entre Argentina y Nigeria, ha vuelto a amenazar judicialmente a una compañía de videojuegos tras hacer lo propio contra Konami y EA Sports por uso indebido de su imagen en *PES 2017* y *FIFA 18*. En esta ocasión, la demandada ha sido Ubisoft, por utilizar la eufórica pose de Maradona en el palco con los brazos extendidos al cielo y la mirada perdida cuando Messi marcó el gol de Argentina. Según su abogado, "Ubisoft se ha basado de manera indubitada" en su cliente para recrear "la escena de *Far Cry 5* en la que Joseph Seed, líder de la secta La Puerta del Edén, alza sus brazos ante el fervor de sus seguidores". Poco importa que el juego se lanzase tres meses antes de la celebración del Mundial: a la "Mano de Dios" se le perdona todo. Cosas del éxtasis... del momento.

☐ YA LA ESTÁ "ARMANDO MARADONA" ☐ LE TENÉIS "PELUSA"

Sonic será un delincuente juvenil en su película de acción real y CGI. El presidente de Paramount ha confirmado que Sonic será un maleante y "vivirá aventuras con un policía local en un entorno rural". Pero lo mejor es que el elegido para encarnar a Robotnik es Jim Carrey.

☐ SE LLEVARÁ EL ÓSCAR ☐ Y "EL VAQUILLA" SERÁ SONIC

9





10

DEADLY STANDING, LA VERSIÓN PIRATA DE DEATH STRANDING PARA MÓVILES

Estamos acostumbrados a ver clones hilarantes en smartphones, pero lo de *Deadly Standing: Un juego de supervivencia* ha elevado el listón. El estudio Sky Patrol se ha hartado de esperar a que Hideo Kojima termine su enigmática obra y ha publicado este sentido "homenaje" al maestro en la Play Store de Android. Presentado como "A Genius Kojumbo Game", sus creadores han querido ajustarse fielmente a todo lo que sabemos del juego, como bien refleja su descripción: "Tienes un frasco con un bebé y necesitas protegerlo de las criaturas oscuras. Sobrevivir, eliminar el peligro, huir, esconderse". Pero lo más atractivo es que "por fin puedes interpretar al gran genio Kojumbo. Todos conocen al genio Kojumbo. Por lo tanto, el juego es brillante". Chapapote no sabemos, pero mala leche no le falta.

☐ ME HA QUEDADO MÁS CLARO QUE EL ORIGINAL ☐ LO VEO CRUDO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **OCTOPAH TRAVELER** PARA SWITCH

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *Octopath Traveler* para Nintendo Switch. ¡Mucha suerte a todos!



SOLUCIONES del nº 324

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero
6 Verdadero 7 Falso 8 Verdadero 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **LEGO Los Increíbles** (HC 324)

▸ David García (Madrid) ▸ Patricia Lleó (Castellón) ▸ Pedro Rodríguez (Cádiz)

LA COMUNIDAD

Vuestras columnas de opinión sobre la actualidad jugable

MOLA



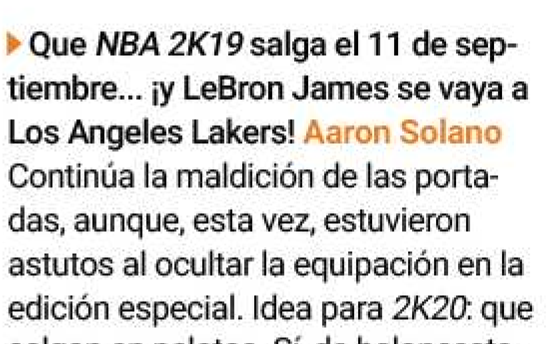
▶ Que los temidos zombis puedan abrir puertas en el remake de *Resident Evil 2*. Acongoja sólo de pensarlo... Raúl Villajos

Y los mormones, y los vendedores de enciclopedias, y los carteros comerciales... Por algo se ha llevado el Game Critics Award al mejor juego del E3; no habrá otro más terrorífico. "Buenos días, ¿tiene un minuto para hablar de nuestra amada Corporación Umbrella?".

▶ Que Switch no tenga vacaciones: *Octopath Traveler, Mario Tennis Aces, Captain Toad, Crash, Hollow Knight, Wolfenstein II, Octo Expansion, Okami HD, Sonic Mania Plus*... Toño Leyva
Se revela el gran defecto de Switch: que no sea "waterproof". Con este catálogo, no hay quien pise la piscina.

▶ *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, una oda nostálgica a los fans que nos dejábamos media paga en la recreativa. Mike Rockmero
Otros ni siquiera entrábamos en clase, para dejarnos la paga entera. Así nació el dicho "quedarse sin Blanka".

▶ Ver que Ellie ha evolucionado muchísimo desde que empezó el apocalipsis en *TLoU*. Pablo L. Redfield
Ojalá hubieran evolucionado paralelamente sus "haters" homófobos.



▶ Que *NBA 2K19* salga el 11 de septiembre... ¡y LeBron James se vaya a Los Angeles Lakers! Aaron Solano
Continúa la maldición de las portadas, aunque, esta vez, estuvieron astutos al ocultar la equipación en la edición especial. Idea para *2K20*: que salgan en pelotas. Sí, de baloncesto.

▶ La opción de doblar escenas con nuestra propia voz en *WarioWare Gold* con la tarjeta SD. Sockmanías
Todos grabando pedorretas, palabras malsonantes y "¡WAAAAH!" sin parar. Perdónanos, Charles Martinet.

▶ Que Xbox Scarlet se esté desarrollando con ayuda de Japón. Menudo maquinón puede salir. Fran P. Vega
Si el nombre es por Johansson, va a ser porque, en su viaje secreto a Tokio, Phil Spencer se ha sentido como Bill Murray en "Lost in Translation".



▶ Que la cuenta de *Cyberpunk 2077* en Twitter te responda en cualquier idioma y dialecto, incluido el chiquitistaní. Si ya le tenía ganas tras este E3, ahora "no puedorl" esperar más. Héctor Sábadez

Pues sí que va a ser en primera persona: no sólo te responde si le hablas en gallego, canario o murciano, sino con memes de Chimo Bayo o CyberChiquito. Ojalá su CM sea un bot con la IA del juego.

NO MOLA



▶ Los bailecitos de *Fortnite* hasta en la sopa. Menos mal que se ha acabado el Mundial y no veremos a más futbolistas danzando cada vez que marcan... hasta que vuelvan de vacaciones. Fermix Samboa

Calla, que aún queda verano para que el espíritu de los Caribe e Ibiza Mix vuelva de la peor forma. Al menos, la selección alemana podrá practicar el baile del verano hasta las tantas sin consecuencias.

▶ El enfado de la gente, dando por hecho que la maravilla de *The Last of Us: Part II* en el E3 no es el juego real, aunque se asegure que no habrá downgrade. Rajar por rajar. Álex Dede
Lo que querían era otra escena de vídeo de Ellie cantando con la guitarra. No han tenido suficiente con "OT".

▶ Que Sony quiera más multijugadores online exclusivos para PS4, con lo bien que estaba apoyando a los "single players". Dani Cabrero
Míralo por el lado positivo: seguro que es para potenciar el cross-play con Xbox One y Switch (risas).

▶ Que Konami prohíba el remake de *P.T.* de un fan de diecisiete años. Ni come ni deja comer. Txema Kovacs
De comer le van a dar, porque lo han contratado. Ya está cerca el nuevo y esperado *P.T.*, o sea, *Pachinko Town*.

▶ Que la gente prefiera el formato digital porque es una rata y j*da a quienes lo quieren en físico aunque cueste 20 euros más. Borja Ruiz Martínez
Hay egoístas que, incluso, usan internet para ahorrarse un buen telégrafo.

▶ Quienes critican el poder elegir a un personaje femenino en *Assassin's Creed Odyssey*. Superemos ya ese machismo recalcitrante. M. Rockmero
Son los mismos que se pusieron el vestido de novia de cierta princesa para corretear en otra *Odyssey*, pero no se atreven a salir del "arMario".

▶ El peñazo de E3 que nos han dejado casi todas las compañías. Sólo se salvó Microsoft, tanto en ritmo como en contenido. Borja Abad Díez
Nintendo todavía sigue mostrando luchadores de *Smash* y Sony, trasladando al público de un recinto a otro.



▶ Que Cristiano le haya chafado a EA Sports el arte promocional de *FIFA 19* al marcharse del Real Madrid. Florentino Pérez

CR7 no ha podido evitar sumarse al "What the Fluff Challenge", el reto de moda consistente en vacilar a tu mascota con el truco de desaparecer detrás de una manta. Menos mal que la camiseta de la Juve también es blanca y no van a tener que gastarse tanto en tinta, ni en tinte, hasta que le dé por dejarse el pelo "bianconero".

Por Gustavo Acero @Gustarfox

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

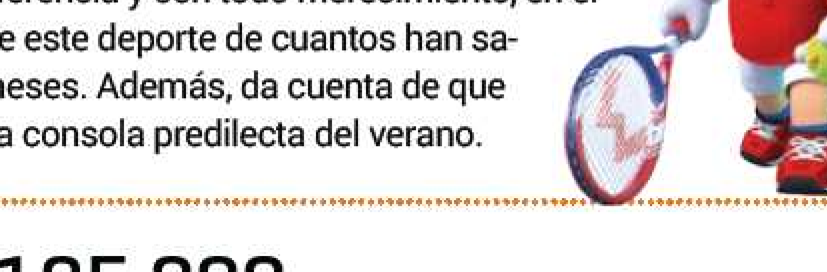


LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



11.700 **unidades se vendieron de *Octopath Traveler*** en sus tres primeros días a la venta, de las cuales 10.000 se corresponden con la versión estándar y 1.700 con la Compendium Edition. Había unas ganas evidentes de rol pixelado como el de los 90.



25.600 **copias lleva ya *Mario Tennis Aces*,** que lo convierten, con diferencia y con todo merecimiento, en el juego más exitoso de este deporte de cuantos han salido en los últimos meses. Además, da cuenta de que Switch está siendo la consola predilecta del verano.

195.000 **unidades suma *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*,** una cifra bestial que muestra la importancia de la nostalgia. De ellas, 179.000 son las acumuladas en PS4 en un año, pero en Switch y One lleva 13.500 y 2.500 copias, respectivamente, en sólo dos semanas.

5.570 **unidades lleva *MotoGP 18*,** divididas entre 4.500 en PS4, 600 en Switch y 470 en One. *The Crew 2* ha vendido algo más: 7.400 copias en total (6.700 en PS4 y 700 en One). Pero el dato más llamativo del género de la velocidad es la debacle de *Onrush*: 500 en PS4 y 150 en One.



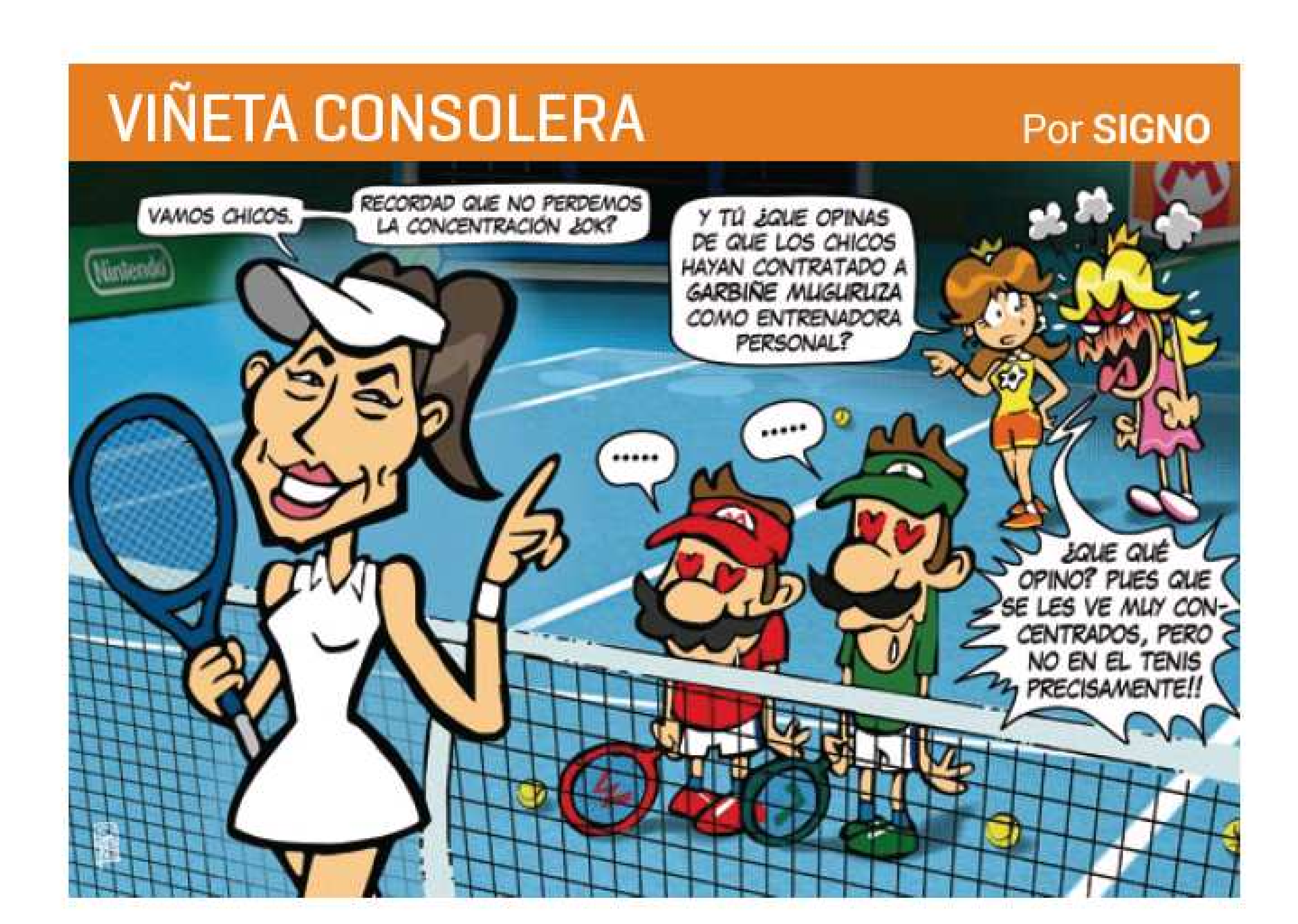
4.750 **copias vendió *Vampyr*** durante su primer mes. De ellas, 4.200 se corresponden con la versión de PS4 y 550 con la de Xbox One. No son cifras excelsas que hagan justicia a su calidad, pero entran dentro de lo que era previsible para este RPG de Dontnod Entertainment.

5.420 **juegos lleva vendidos *Jurassic World Evolution*,** una cifra más que aceptable para un título de estrategia y gestión, aunque está claro que se ha beneficiado de tan mediática licencia y, sobre todo, del reciente estreno de "El reino caído".



VIÑETA CONSOLERA

Por SIGNO



SUBEN



SOMBRAS DE GUERRA se ha actualizado y ya no tiene micropagos. Además, se ha simplificado la infame estructura que tenía el epílogo. Si no jugasteis cuando salió, ahora es el momento de hacerlo, ya sin trabas.



NBA 2K19 tendrá en la portada de la edición estándar a Giannis Antetokounmpo, que se convertirá en el primer jugador internacional en ser imagen global de la saga. LeBron James será el icono de la edición especial.



COMMANDOS, cuyos derechos, junto con los de otras IP de Pyro Studios, han sido adquiridos por Kalypso Media, que tiene la intención de sacar remasterizaciones y también de desarrollar nuevas entregas.



PLAYSTATION HITS, la nueva línea de juegos de PS4 rebajados a 20 euros, que hará las veces de "Platinum". Ya están disponibles títulos como *Uncharted 4*, *The Last of Us*, *Bloodborne*, *Batman Arkham Knight*...

BAJAN



CODE VEIN, que estaba previsto para el 28 de septiembre, ha sido retrasado a 2019, sin un trimestre concreto aún. Ante su potencial y su buena acogida en el E3, Bandai Namco quiere refinar sus sistemas.



KERAD GAMES, la empresa de videojuegos de Gerard Piqué, ha cerrado sus puertas tras acumular más de 2 millones de pérdidas, aunque parte de sus empleados han sido trasladados a otros puestos.



EL RECHAZO DE SONY al juego cruzado, aunque comprensible desde el punto de vista empresarial (Switch tiene las ventaja de su "hibridez" y Xbox One, la de la potencia con el modelo X), es un feo gesto al público.



LOS YOUTUBERS que se van a Andorra para no pagar impuestos aquí, con justificaciones como las de Lolito, que afirmó que a él España le había dado muy poco. ¿Qué tal educación, sanidad o transporte?









Jump Force

HÉROES MANGA EN EL MUNDO REAL

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Spike Chunsoft

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

LANZAMIENTO
2019

Con motivo del 50º aniversario de la revista Weekly Shonen Jump, Bandai Namco y Spike Chunsoft preparan un nuevo y espectacular crossover de lucha, protagonizado por los inolvidables personajes que nacieron en sus páginas. Dragon Ball Z, One Piece, Naruto y Bleach son sólo algunos de los mangas que aportarán contendientes.

El concepto de juntar a los personajes más memorables de Jump en un juego de lucha ya lo hemos visto antes, en títulos como *J-Stars Victory VS* y *Jump Ultimate Stars*. Sin embargo, éste será el más ambicioso hasta la fecha, tal como podemos apreciar en los vídeos e imágenes que han sido distribuidos por ahora. La intención es darle un estilo lo más realista posible y, de hecho, el juego se desarrollará en el mundo real: los universos manga se fusionarán misteriosamente con nuestro mundo, lo cual podría provocar la destrucción de todo. Para evitarlo, estos héroes deberán colaborar y encontrar una solución a la tesitura.

Peleas de grandes personajes

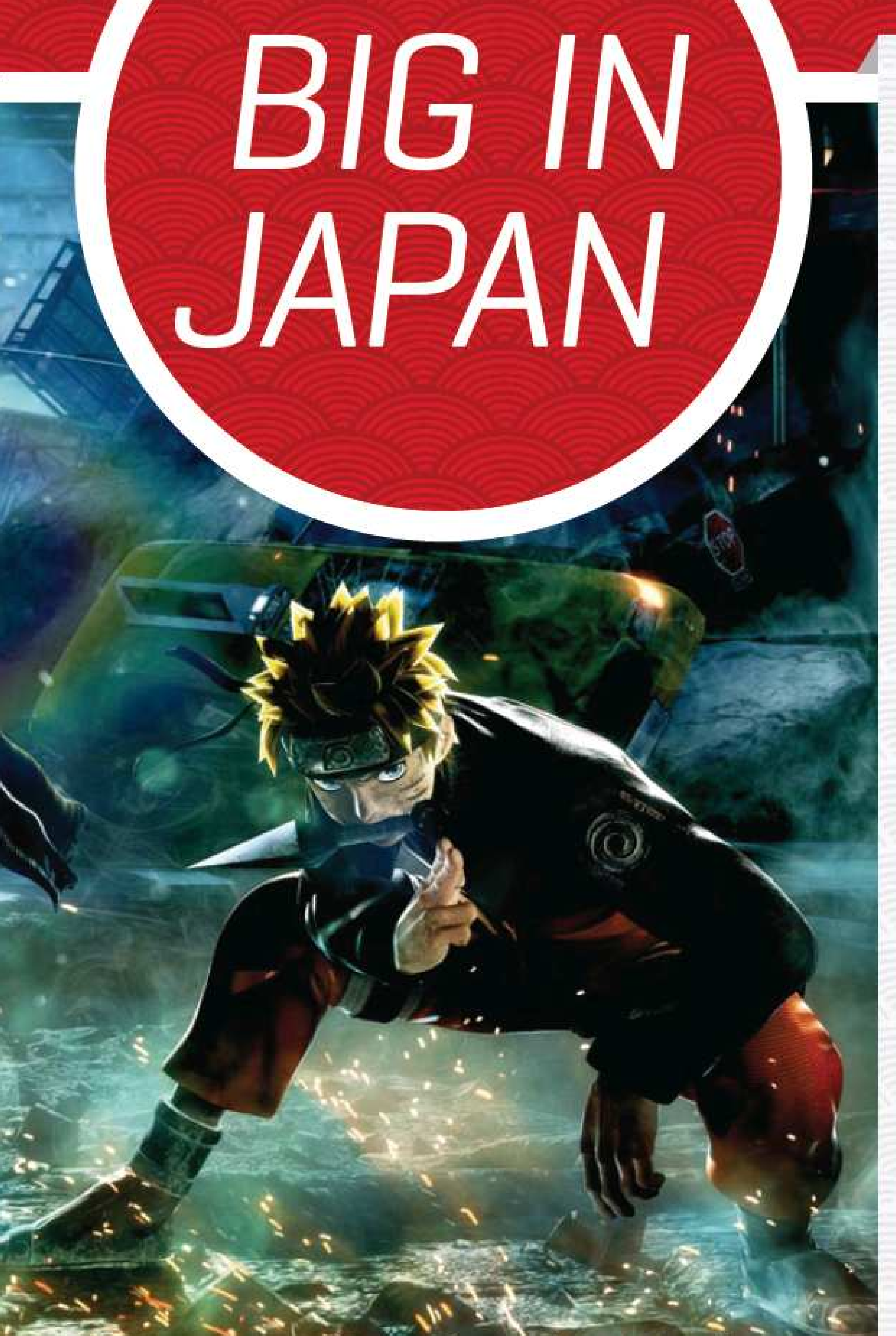
Lucharemos en equipos de tres personajes, alternando entre ellos a nuestro gusto y con una barra de salud única para todos. La jugabilidad será en 3D, con unas mecánicas que parecen una evolución de *J-Stars Victory VS*. De momento, hay personajes jugables confirmados de cuatro míticos manganimes: Dragon Ball Z (Goku y Freezer), Naruto (el propio Naruto y Sasuke), One Piece (Luffy y Zoro) y Bleach (Ichigo, Rukia y Aizen). Además, contarán con muchas de sus transformaciones y poderes característicos: Goku podrá convertirse en super saiyan, Luffy tendrá su demoledora transformación Gear Fourth y Naruto podrá utilizar los poderes del zorro de nueve colas.

Es de esperar que haya muchos otros personajes y propiedades intelectuales representados en el juego, teniendo en cuenta la gran cantidad de mangas famosos que han surgido en las páginas de Jump y lo que hemos visto en anteriores crossovers de este tipo. También está ya confirmada la presencia de Light y Ryuk, de Death Note, pero parece que no serán jugables, aunque sí tendrán un papel importante en la historia del juego.

Los escenarios de combate serán amplios y nos llevarán a localizaciones reales como Nueva York, los Alpes y Hong Kong, lo cual contribuirá notablemente al enfoque realista del juego. Pero tampoco faltarán niveles extraídos de los propios universos manga de Jump y, en el tráiler de presentación, ya pudimos ver el planeta Namek, de Dragon Ball Z; el barco Thousand Sunny, de One Piece; y la aldea Konoha, de Naruto. *Jump Force* está al 60% de su desarrollo, y saldrá en algún momento del año que viene. ■



BIG IN JAPAN





1 **Naruto** podrá desatar toda la furia de Kurama, también conocido como el Kyubi, el zorro de nueve colas que habita en su interior.

2 **Ichigo Kurosaki** y Rukia Kuchiki (Bleach) se enfrentan aquí a Roronoa Zoro (One Piece).

3 **El temible Aizen** será otro de los personajes jugables de Bleach.

4 **Goku, Luffy y Naruto** están en el olimpo del manganime, y tenerlos juntos en un mismo videojuego es una gozada.

5 **Freezer** es el primer gran villano de Dragon Ball confirmado para *Jump Force.*

6 **En el primer tráiler,** vimos la nave de Freezer sobrevolando el planeta Namek.

7 **Naruto y Luffy** atacan juntos. Una fuerza increíble combinada.

8 **Light Yagami y Ryuk,** de Death Note, no serán jugables pero tendrán su importancia en la trama. Aquí, podemos verlos contemplando una Nueva York devastada.

9 **Hong Kong** será otra de las ciudades reales que servirán como escenarios del juego.









SERÁ EL SUCESOR DE J-STARS VICTORY VS, PERO MUCHO MÁS REALISTA Y AMBICIOSO

WEEKLY SHONEN JUMP CUMPLE 50 AÑOS

En el verano de 1968, la compañía editora japonesa Shueisha lanzaba el primer número de Shonen Jump, que pronto adoptaría un ritmo de publicación semanal y por ello tomaría también la palabra "Weekly". Esta revista incluye cada semana los nuevos capítulos de muchos de los mangas más populares de Japón, antes de que sean recopilados en sus propios tomos. Un gran número de mangas nacidos en Weekly Shonen Jump han sido publicados con éxito en todo el mundo, y han tenido adaptaciones al anime de enorme popularidad. Dragon Ball, One Piece y Naruto son sólo algunos de ellos.



Aquí TOKIO



123.774

unidades vendidas de Mario Tennis Aces (Switch) en su primera semana en Japón



Bandai Namco anuncia Tokyo Ghoul:re Call to Exist

Este survival horror cargado de acción estará basado en el más reciente manganime de *Tokyo Ghoul*. Controlaremos tanto a ghouls (seres que se alimentan de carne humana) como a investigadores (los encargados de darles caza), e incluirá un prometedor online. Está confirmado que llegará a Occidente para PS4 y PC.



Veinte CD con la banda sonora de Armored Core

Para celebrar el vigésimo aniversario de esta saga de disparos en tercera persona protagonizada por mechas, FromSoftware ha anunciado el lanzamiento de esta impresionante edición de la banda sonora de toda la saga. Saldrá el 1 de noviembre en Japón, e incluirá veinte CD con 394 canciones en total y un libro de arte.



Crystar, el nuevo juego de rol de FuRyu para PS4

Tras trabajar en juegos como *The Caligula Effect* y *The Alliance Alive*, FuRyu prepara un nuevo juego de rol y acción. La protagonista de *Crystar* será Rei, una chica que, tras matar por accidente a su propia hermana, hace un pacto con el diablo para revivirla. Saldrá el 18 de octubre en Japón para PlayStation 4.



Edición especial de The World Ends with You: Final Mix en Japón

La edición "It's a Wonderful Bag", exclusiva de Japón (al menos por el momento), vendrá en un bolso que incluirá un CD con la banda sonora, un libro de arte y todo tipo de extras (pegatinas, una figurita...). El juego sale para Switch en Japón el 27 de septiembre, y a final de año en Occidente.

Rinoa se une al plantel de Dissidia Final Fantasy NT



Rinoa Heartilly, de *Final Fantasy VIII*, será el próximo personaje jugable, vía DLC, del juego de lucha *Dissidia Final Fantasy NT*. Destacará por sus ataques a larga distancia, y se espera que llegue al título de PS4 a finales de agosto. Además, ya está disponible en la recreativa japonesa del juego.



La segunda temporada del anime de Ace Attorney debuta el 6 de octubre en Japón

Tras haber narrado los hechos de los dos primeros juegos, la serie adaptará ahora el tercero (*Trials and Tribulations*), en el que Phoenix Wright se enfrenta al fiscal Godot. CloverWorks (antes conocido como el estudio Koenji de A-1 Pictures) ha vuelto a contar con la colaboración de Shu Takumi, creador de la saga.



63.790

unidades vendidas de New Gundam Breaker (PS4) en su primera semana en Japón

RED DEAD REDEMPTION II

EL CERCANO OESTE

Rockstar se ha tirado un lustro abrillantando su revólver, pero por fin está lista para desenfundarlo. Nunca un sheriff con estrella y una banda de forajidos habían formado una pareja tan bien avenida.

PS4 - XBOX ONE ■ 26 DE OCTUBRE ■ ROCKSTAR ■ AVENTURA

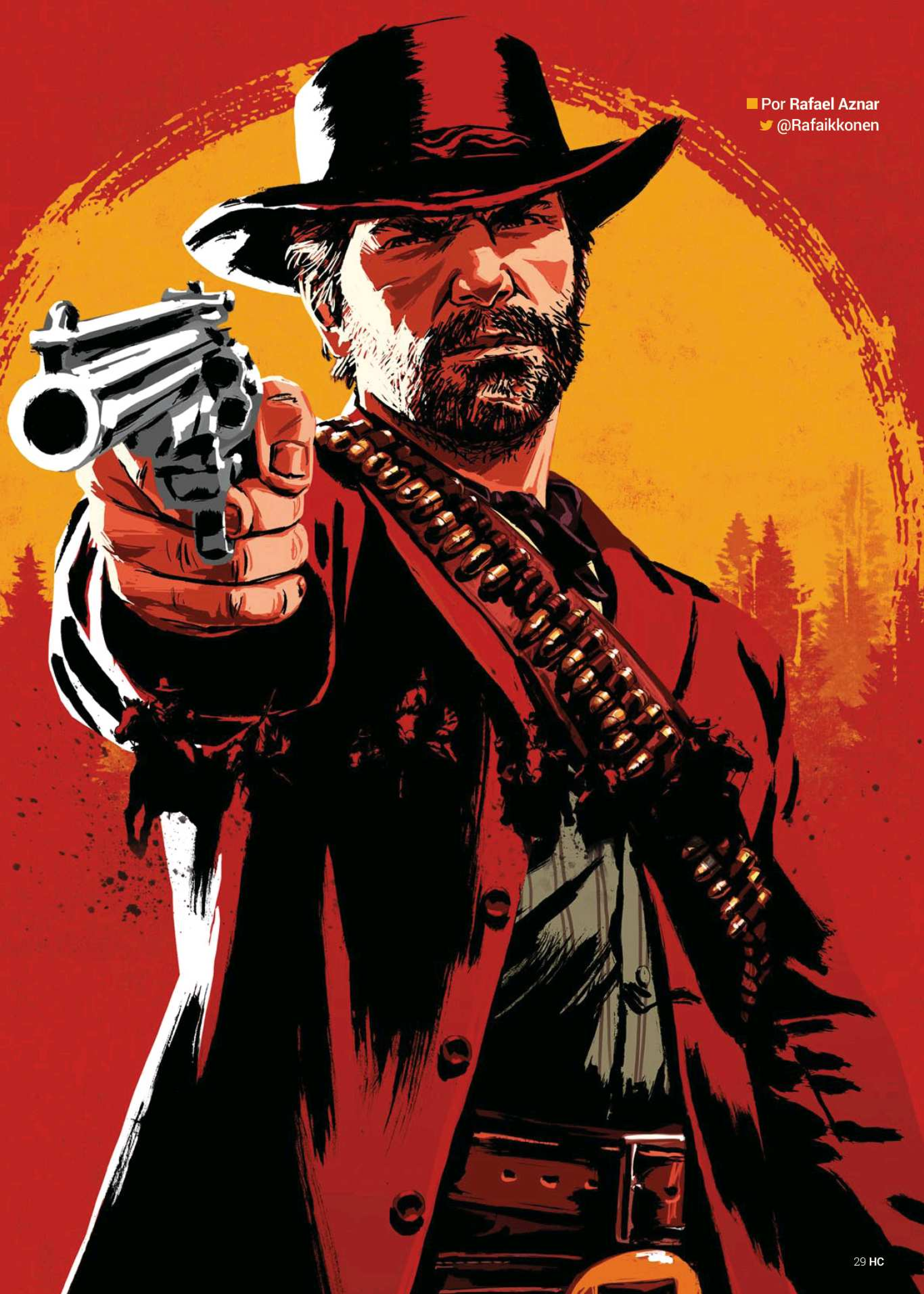
Quedan sólo tres meses para que *Red Dead Redemption II* levante la mayor polvareda que se haya visto en PS4 y Xbox One. Después de varios retrasos, Rockstar sacará, por fin, su primer juego hecho expresamente para esta generación... y su primer juego desde septiembre de 2013, cuando se lanzó *Grand Theft Auto V*, coincidiendo con la recta final del ciclo de vida de PS3 y Xbox 360. La saga *GTA* ha sido siempre un fenómeno, pero era difícil prever que esa entrega acabaría alterando por completo el modus operandi de la compañía. Gracias a su vertiente online, a sus constantes actualizaciones gratuitas y a su salto a PS4, Xbox One y PC, el juego sigue siendo hoy día un habitual en las listas de ventas semanales.

Mientras otras compañías optan por una periodicidad anual para sus sagas estrella, Rockstar ha optado por un planteamiento radicalmente opuesto. Ha habido que esperar desde mayo de 2010 para disfrutar nuevamente de sus vaqueros. No sólo eso: en vez de dedicar a cada uno de sus estudios internos a un proyecto diferente, los ha puesto prácticamente a todos (North, San Diego, Nueva York, Toronto y Nueva Inglaterra) a colaborar en éste, un movimiento que ha implicado, a su vez, dejar en barbecho otras IP, como *Max Payne*, *Midnight Club* o la propia *GTA* (al menos en forma de sexta entrega). Pocas compañías más se pueden permitir poner todos sus huevos en una única cesta sin pavor a que se le rompan. Take-Two, la matriz de Rockstar, es consciente de que será imposible que *Red Dead Redemption II* alcance las cifras multimillonarias de *GTA V* (más de 90 millones de unidades y 6.000 millones de dólares de recaudación), en parte por no ser intergeneracional, pero va a ser el juego más vendido de la próxima campaña navideña y, con el tiempo, probablemente de toda la generación, pues es uno de esos productos que todo fan de los videojuegos ansía tener. De ahí que tantos lanzamientos se hayan pospuesto al primer trimestre de 2019... Pero es que, encima, en esta era de los juegos como servicio, va a tener un recorrido vital de varios años.

Forajidos hasta casi el final

Pese a su numeración, que quizá juegue al equívoco, *Red Dead Redemption II* será una precuela que se ambientará en 1899, doce años antes que la primera entrega. Así, se mostrarán las andanzas de la banda de Dutch van der Linde, a cuyos últimos integrantes, como Bill Williamson o Javier Escuella, se ocupó de dar caza John Marston. »

POCAS COMPAÑÍAS MÁS PUEDEN PONER TODOS SUS HUEVOS EN UNA ÚNICA CESTA SIN PAVOR A QUE SE LE ROMPAN



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EN NUEVAS FRONTERAS

El juego planteará mecánicas que no se han visto en otros juegos o que, como poco, apenas se han explotado.



Comunidad. Viviremos el día a día de la banda, que irá cambiando de campamento para huir de la justicia. Cada miembro, incluido Arthur, contribuirá a su bienestar aportando dinero, comida o suministros. El trato con todos ellos afectará a la historia y a la jugabilidad.



Relaciones. Podremos iniciar conversaciones con casi cualquier habitante del mundo. Las posibles interacciones variarán según el contexto: saludar, intimidar, apuntar, generar una distracción, amenazar a un testigo, robar... Es decir, se podrá ser bueno o gentuza.



Atracos. Como ya sucedió en *GTA V*, serán una parte esencial de la aventura, y tendremos más margen para planear la forma de entrar y la de huir. Por ejemplo, se podrá decidir qué estrategia emplear para reventar las cajas fuertes donde se guarda la guita.



Vida animal. Los animales salvajes serán aún más numerosos: lobos, coyotes, ciervos... Pero lo mejor serán los caballos, que servirán para cargar las presas cazadas y con los que forjaremos vínculos que harán de ellos más que un mero medio de transporte.



Los tiroteos volverán a echar mano del "Dead Eye", que ralentizará la acción. No está confirmada, pero, tras su exitosa aplicación en la remasterización de *GTA V*, lo lógico es que haya también una cámara opcional en primera persona.



Los paisajes serán un deleite para la vista. Está por ver el tamaño del mapa (¿será capaz de rivalizar con el de *GTA: San Andreas*?), pero, por lo pronto, habrá mucho más que desierto: bosques, montañas nevadas, pantanos, pueblos...

» Eso sí, el actor principal de 2010 cederá su protagonismo a Arthur Morgan, un "antihéroe" con malas pulgas que promete igualarle en carisma y del que esperamos no tener que renegar, como sucedió con el odioso Trevor en *GTA V*. A diferencia del sandbox de mafiosos, y aunque la variopinta banda quizá podría haberse prestado a ello, parece que, esta vez, sólo habrá un único personaje controlable.

El argumento versará sobre el honor y la lealtad. Para empezar, Morgan será la mano derecha de Dutch, que le acogió en la banda cuando no era más que un crío, motivo por el que la siente como una familia a la que debe cuidar. El problema es que tendrá muchos enemigos de los que protegerla, pues, tras un atraco fallido en la ciudad de Blackwater, empezará a ser perseguida por agentes federales y cazarrecompensas a lo largo y ancho de, presumiblemente, tres estados. Viviremos el día a día de esa banda de forajidos, mientras huye de la ley, de modo que el desarrollo de misiones será más orgánico y de verdad nos sentiremos parte de un grupo humano, con cuyos miembros podremos forjar relaciones más o menos cordiales. A priori, según el honor que mostremos, habrá diferentes consecuencias. Y no sólo podremos interactuar con nuestros compañeros de fechorías, sino también con cualquier persona con la que nos topemos mientras viajamos por el mundo.

Más vasto que Los Santos

Rockstar tiene uno de los mayores retos de este proyecto en el mapeado. En la anterior generación, sus juegos de mundo abierto presentaron recreaciones fidedignas de Nueva York, Los Ángeles o el Oeste, pero lo cierto es que ninguna podía competir con la extensión y la variedad de la que *GTA: San Andreas* había hecho gala en PS2 y la primera Xbox. La mayor potencia del hardware de PS3 y Xbox 360 hizo que la obligación de ser más minucioso en las distancias cortas trajera consigo un enfoque algo más minimalista. Pues bien, la compañía ha afirmado que éste es el mundo más complejo y extenso que ha hecho hasta la fecha, toda una declaración de intenciones. En los tráilers, ya se han visto entornos muy variados, con horizontes casi infinitos: pueblos,



■ La banda de Dutch van der Linde empezará siendo como una familia, pero, a medida que los agentes federales cierren el cerco sobre ella, surgirán tensiones que amenazarán con fragmentarla y que beneficiarán a la narrativa.



■ Las diligencias serán una parte esencial de los entornos. Podremos decidir si las atacamos en busca de dinerito fresco, si las ignoramos, si entablamos conversación con el cochero para que nos lleve al pueblo más cercano...



CONTINUACIÓN... EN EL PASADO

A diferencia de *GTA*, donde se ha huido históricamente de la repetición de personajes o marcos argumentales, *Red Dead Redemption II* ahondará en el pasado de la banda de Dutch van der Linde. Eso significa que nos reencontraremos con John Marton, aunque, en esta ocasión, no será el protagonista, lo que no quita que vaya a tener, con toda seguridad, un papel capital en los acontecimientos. Sin ir más lejos, descubriremos cómo se hizo la famosa cicatriz de la cara. Ahora bien, nos escama que sea una precuela... y que el título incluya un "II". ¿Habrá gato encerrado o será una mera cuestión de numeración comercial, teniendo en cuenta que es más difícil sorprender con esa premisa?

montañas, ríos, bosques, pantanos... En relación con esto último, nos gustaría que hubiera mecánicas de navegación y de nado, algo habitual en los sandbox actuales.

Ahora bien, más importante que la vastedad o la variedad, será la viveza del mundo. La intención era crear un entorno persistente e inmersivo, y eso se logrará de muy diversas maneras. La primera es que veremos evolucionar los escenarios a lo largo del juego. En qué medida dependerá de cuántos meses u años dure la trama, imaginamos, pero, por ejemplo, veremos cómo la red ferroviaria va ganándole terreno al agreste desierto. Otro ejemplo estará vinculado a las interacciones con otros personajes de las que hablábamos antes. Por ejemplo, si le hemos perdonado la vida a alguien, puede que nos eche un cable en un futuro... o que nos eche la mano al cuello, si resulta que lo que hicimos fue atracarlo a mano armada. Ahora bien, de los ejemplos que ha anticipado Rockstar, el que más nos gusta es el relativo a cómo los escenarios responderán a lo que suceda sobre ellos. Así, las huellas se marcarán en su superficie, se formarán charcos cuando llueva y, ojo a esto, si matamos un animal y lo dejamos ahí abandonado, se pudrirá y acabará atrayendo a carroñeros y depredadores que se darán un festín con los restos.

Hablando de animales, los caballos tendrán un gran protagonismo. No sólo serán nuestro principal medio de locomoción, sino que podremos forjar unos vínculos con ellos, alimentándolos, cepillándolos o calmándolos cuando estén asustados. Eso tendrá una implicación jugable, pues mejorará sus capacidades, como la velocidad o la resistencia. Además, la personalidad de los diferentes jamelgos variará según su raza, y reaccionarán al tipo de terreno sobre el que pretendamos que nos lleven. Asimismo, serán imprescindibles para trasladar las presas que cacemos. Por ejemplo, si abatimos una liebre, nos la podremos colgar del cinturón, pero, si tumbamos a un ciervo o un oso, olvidaos de pasar sobre su cadáver y que el inventario lo "absorba" como por arte de magia. Para que la banda pueda alimentarse con su carne, habrá que colgarlos de la grupa del caballo y llevarlos hasta el campamento.

EL MAPA ES UNO DE LOS MAYORES RETOS DEL JUEGO, TRAS EL ENFOQUE ALGO MÁS MINIMALISTA VISTO EN PS3 Y XBOX 360

Argucias de pistolero

En cuanto a la acción propiamente dicha, las armas de fuego volverán a ser las grandes protagonistas, con la novedad de que podremos empuñar dos revólveres a la vez. Por supuesto, no faltarán los rifles o las escopetas, ni tampoco el "Dead Eye", la espe- »







Aún no se han desvelado detalles de la banda sonora, que será dinámica, pero podéis esperar melodías dignas de los mejores wésterns y, por supuesto, canciones de guitarra cuando la banda se reúna alrededor de una hoguera.



A diferencia de no pocos juegos de mundo abierto, las caras no escatimarán en detalles. Los pelos de la barba, las cicatrices o las arrugas de Morgan dan cuenta de ello.



El ciclo día-noche, en conjunción con los kilométricos horizontes, nos dejará unos efectos de iluminación para el recuerdo: amaneceres, atardeceres, cielos estrellados...

» cie de tiempo bala que ya vimos en la anterior entrega y que permitirá parar la acción durante unos segundos para apuntar con facilidad a la cabeza. En relación con eso, a veces, y de manera aleatoria, saltarán también algunas muertes a cámara lenta.

Pero la mayor novedad armamentística seguramente sea la presencia de un arco, ideal para cazar sin estropear la carne. Además, también será útil para actuar con sigilo, ya que también podremos acuclillarnos para andar escondidos por los matojos.

Todo lo que hemos dicho es relativo a la campaña, que estará muy cuidada, pero Rockstar apenas ha soltado prenda aún del multijugador, que será el que sustente el sistema de juego como servicio. No obstante, sí ha dejado muy claro que pretende crear una nueva experiencia online de mundo abierto, imaginamos que llevando aún más lejos la libertad de *GTA Online*.

Una película de vaqueros

Por si todo lo narrativo y lo jugable fuera poco, *Red Dead Redemption II* promete ser también un fuera de serie en la parcela técnica. Por un lado, los modelados de los personajes quitarán el hipo, igual que las animaciones, incluidas las de los caballos, de los que se ha recreado hasta el bamboleo de los testículos, por hilarante que suene. Por otro lado, los paisajes naturales serán de infarto, tanto por su orografía como por sus detalles: rocas que se desprenderán, reflejos en el agua, un ciclo día-noche que dejará efectos de luz inolvidables, unos animales de lo más verídicos (osos, coyotes, ciervos, bisontes, ovejas, ratas, alces, cocodrilos, etc.)... Costará creer que un juego de mundo abierto pueda verse tan sumamente bien. Además, los escenarios interiores estarán muy cuidados, y habrá referencias cinematográficas a gogó.

Tras muchos años en la lejanía, el Oeste está a la vuelta de la esquina, y Rockstar quiere demostrar que sigue siendo el sheriff con una aventura que se convertirá en una estrella de esta veterana generación. ■



BOTÍN DIGNO DE FORAJIDOS

La edición coleccionista, llamada Collector's Box, contendrá un valioso botín. Su caja con cerradura y llave guardará un mapa del tesoro, un puzle de doble cara hecho con 100 piezas de madera, un libro de 150 páginas, una bandana, una moneda, una baraja de naipes, un set de pins y doce estampas. Costará 99,95 euros... y no incluirá el juego, que habrá que adquirir por separado, en cualquiera de sus tres ediciones, ya sean físicas o digitales: estándar, Special o Ultimate.

ENTRE DOS TIERRAS ESTÁS... Y NO DEJAS AIRE QUE RESPIRAR

Como en la canción de Héroes del Silencio, Red Dead Redemption II va a ser para Rockstar un puente entre la generación de PS3-360 y la que esté por venir, así como una pesadilla para cualquiera que intente mordisquear la rica tostada navideña.

Hay cosas que, simplemente, se saben, que dirían los dothrakis. Igual que el sol sale cada mañana por el este y se pone por el oeste, hay certeza absoluta de que todos los juegos que hace Rockstar son de clase superior, y *Red Dead Redemption II* no va a ser una excepción. Lo sabe la propia compañía y lo saben todas sus competidoras, que han preferido echar cuerpo a tierra y dejar como un desierto los golosos meses prenavideños de noviembre y diciembre antes que verse fagocitadas por el fenómeno. Francamente, no recuerdo nada parecido. Hasta *Call of Duty* se ha puesto la venda antes de la herida, adelantando casi un mes su ventana habitual de lanzamiento. Al margen de Nintendo, que sacará en Switch *Pokémon: Let's Go* y *Super Smash Bros Ultimate*, pero que no son competencia directa (de hecho, ambos venderán a espuertas), sólo *Fallout 4*, *Hitman 2*, *Darksiders III* y *Just Cause 4*, de lo que serían juegos relativamente potentes, se van a atrever a salir después del wéstern de Rockstar. Que la suerte los acompañe, porque la debacle puede ser de espanto.

El 26 de octubre, millones de personas van a estar plantadas religiosamente en su tienda a primera hora para comprar el juego y, luego, dedicarle las 40-50 horas que pueda durar a la campaña y quién sabe cuántas al online, a poco que tenga la mitad de recorrido que el de *GTA V*. Otras compañías han sido más avispadas y han preferido sacar en septiembre-octubre lo que tuvieran que sacar y ya cerrar el chiringuito hasta enero-febrero, como Square Enix con *Kingdom Hearts III*, Capcom con *Resident Evil 2*, EA con *Anthem*, Deep Silver con *Metro Exodus* o hasta Sony y Microsoft con *Days Gone* y *Crackdown 3*.

Una third party sin igual

Rockstar tiene un estatus tan relevante que puede permitirse cosas que serían impensables para otras compañías. Igual que varios de sus antecesores, *Red Dead Redemption II* no ha necesitado estar en ninguna feria. Le ha bastado con un par de convocatorias propias en internet: se presentó por su cuenta y riesgo en octubre de 2016, el mismo día que Nintendo dio a conocer Switch, y, desde entonces, sólo se han mostrado otros dos tráilers cinematográficos, porque Rockstar no es de las que van dando pildoritas cada semana y mendigando "casito". Al contrario, suministra la información con cuentagotas. El gran público no ha visto ningún vídeo de la jugabilidad (ni lo verá hasta la misma semana de lanzamiento, probablemente) y la prensa no lo ha podido jugar aún. En otras palabras, nos faltan cientos de detalles por conocer, muchos de los cuales no sabremos hasta que tengamos el disco del juego metido dentro de nuestra consola. La recatada política de comunicación no tiene nada que ver con las de otras compañías, que destripan medio juego antes de que haya llegado siquiera a las tiendas.

ROCKSTAR PUEDE PERMITIRSE COSAS IMPENSABLES PARA OTRAS COMPAÑÍAS

Otro dato clave del estatus de Rockstar es que se ha tirado cinco años para sacar su primer juego desarrollado expresamente para PS4 y Xbox One, con la peculiaridad añadida de que, al menos de primeras, no va a estar disponible en PC. ¿Quién decía que las consolas no tenían sentido hoy en día? Llama la atención que pueda ser, incluso, su primer y su último juego para esta generación, que ya parece haber entrado en su recta final. Es la ejemplificación más extrema de lo que son las producciones AAA hoy día: mastodontes que tragan billetes a espuertas y que requieren años de esfuerzo, si de verdad se quiere sacar partido al hardware.



Los primeros vídeos nos llegaron a plantear alguna duda en lo visual, pero el tercer tráiler las despejó de un plumazo. *Red Dead Redemption II* sentará cátedra.



El juego parte con dos hándicaps: ya sabemos el destino de la banda y el epílogo de la anterior entrega es casi insuperable. Pero Rockstar nunca defrauda...



Los años 90 marcaron un antes y un después, con generaciones como la de los 16 bits, la de los 32-64 y hasta las de los 8 y los 128. Muchos la recuerdan con nostalgia y, por eso, no es de extrañar que, dos décadas después, varios de sus clásicos vayan a regresar de diversas formas: con remakes, con ports, con herederos espirituales, con consolas "mini"... El legado de Game Boy, Mega Drive, PlayStation, Neo Geo o Dreamcast es inmortal y nunca pasará de moda.







La versión de *Shenmue II* se basará en la de Xbox de 2003, que incluía mejoras en las texturas y también voces en inglés (la de Dreamcast llegó a Europa en japonés, y aún hubo que dar gracias, pues en Norteamérica nunca se editó).

SHENMUE I & II

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 21 DE AGOSTO ■ D3T (SEGA) ■ AVENTURA

Es verdad que, en Europa, *Shenmue* se lanzó en diciembre de 2000, pero, en Japón, lo hizo un año antes, en diciembre de 1999, y es un juego noventero con todas las de la ley. No en vano, estaba previsto que saliera en Saturn, pero el fatídico destino de la máquina de 32 bits y las ambiciones que Yu Suzuki tenía para él llevaron a trasladarlo a Dreamcast, donde también se lanzaría una secuela, ésta ya en 2001. El proyecto fue un agujero negro en las finanzas de Sega y se quedó en barbecho hasta que, en 2015, resucitó a través de Kickstarter, donde se financió la tercera parte. Por eso, para que las nuevas generaciones se familiaricen con ellas, las dos entregas iniciales regresarán el 21 de agosto, en una edición que incluirá un póster doble.

Shenmue I & II no ha corrido a cargo de los estudios internos de Sega, sino de D3t, un pequeño equipo británico que ya se ocupó, recientemente, de *Mega Drive Classics*. Habrá mejoras en el control (el mando de Dreamcast no tenía segundo joystick) y en pequeños apartados (como poder guardar en cualquier momento en *Shenmue I*). En cuanto al apartado visual, correrá a 1080p (no a 4K), la interfaz será más limpia y el formato de pantalla se ha convertido a 16:9 para el juego en sí... pero se ha dejado en 4:3 para los vídeos, con las consiguientes bandas negras en los laterales.

Dos obras que nunca fueron superadas

Para muchos, los dos primeros *Shenmue* son los mejores juegos de la historia, y lo bueno es que fueron unos adelantados a su tiempo, por lo que, aun siendo más un port que una remasterización (que no hay que olvidar que sale a un precio reducido de 30-35 €), este recopilatorio se verá de forma más que decente. Eso sí, si no jugasteis en su día, hay riesgo de que su estilo os parezca pesado: hay que volver a casa a dormir por las noches, esperar a ciertas horas para entrar en algunos sitios, ganarse un jornal conduciendo una carretilla elevadora en el puerto... Aparte, tanto las voces como los textos estarán en inglés (o en japonés).

Dicho eso, si vais con la mente abierta, encontraréis dos aventuras sensacionales que no se parecen a ninguna otra que se haya hecho, merced a la viveza de su mundo (ambientado en Yokosuka, Hong Kong y Guilin), al carisma de sus personajes, a sus combates a lo *Virtua Fighter*, a sus quick time events o a los muchos minijuegos que esconde. Tras diecisiete años parado, Ryo Hazuki vuelve a ponerse en marcha para vengarse de Lan Di y descubrir qué secreto oculta el Espejo del Fénix. ■



Leon y Claire se enfrentarán a unos zombis que, lejos de ser clones, tendrá caras y cuerpos muy diferenciados. Los habrá flacos, gordos, con barba... Además, los golpes quedarán marcados en su piel y hasta podremos desmembrarlos.









Los cuchillos permitirán dar puñaladas o zafarse de los "abrazos". En este segundo caso, se quedarán clavados en el cuerpo del zombi y será necesario matarlo para recuperarlo. La hoja se desgastará progresivamente.

RESIDENT EVIL 2

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 25 DE ENERO ■ CAPCOM ■ AVENTURA

Quedarse con un solo *Resident Evil* es difícil, pero son muchos los que consideran que el segundo es el mejor de la historia. Otros tienen también en gran estima a la cuarta entrega numerada. Teniendo eso en cuenta, Capcom no podría haber tomado una decisión mejor, porque el esperado remake de *Resident Evil 2*, anunciado en el lejano 2015, será una combinación de ambos... sellada con el potente motor RE de *Resident Evil 7*.

El juego se pondrá a la venta el 25 de enero, justo veintiún años después de que el original viera la luz en la primera PlayStation. Del título ha desaparecido la mención de "remake", y es porque, aunque la base del desarrollo es la de 1998, Capcom no se ha limitado a recrear las mismas estancias, sustos o puzles con nuevos gráficos, sino que ha creado una experiencia mucho más amplia, llena de sorpresas y con pequeños cambios aquí y allá, incluida una narrativa más trabajada que estará apuntalada por un doblaje al castellano que nunca existió en su momento. Tras haberlo probado, creemos que puede ser un remake mejor aún que el de la primera entrega para GameCube.

Era mi "primerito" día

El juego estará protagonizado por Leon S. Kennedy, un policía novato en su primer día de trabajo, y Claire Redfield, una estudiante universitaria que va en busca de su hermano Chris. Ambos se toparán de bruces con el estallido del Virus T en Raccoon City, de modo que viviremos la historia desde sus dos puntos de vista, con dos campañas separadas. La comisaría, un antiguo museo reconvertido, volverá a ser el escenario central, pero podremos contemplarla hasta su último recoveco, gracias a la nueva cámara al hombro. La jugabilidad bebe de la de *RE4* (que estuvo protagonizado por Leon, precisamente), por lo que podéis esperar una mezcla compensada de survival horror y acción. El movimiento del personaje está muy bien equilibrado, para evitar un desmadre como el del frenético *RE6*. Por supuesto, habrá un inventario reducido, guardado en máquinas de escribir, puzles...

Técnicamente, el juego es apabullante y será uno de los techos de PS4 y One. El modelado de los personajes y las animaciones son hiperrealistas, y los zombis quitan el hipo con su variada fisonomía, pero la palma se la llevan la iluminación y el inmersivo sonido: el viento ululando en el exterior, el agua de un retrete desbordándose, ventanas rompiéndose a nuestro paso... Toca vacunarse para viajar de nuevo a la virulenta y oscura Raccoon City. ■

Las aventuras de Spyro eran más abiertas que las de Crash Bandicoot, por lo que los personajes y los escenarios necesitaban un mayor remozado para que los gráficos no cantaran.







SPYRO: REIGNITED TRILOGY

PS4 - XBOX ONE ■ 21 DE SEPTIEMBRE ■ TOYS FOR BOB (ACTIVISION) ■ AVENTURA

La primera PlayStation debe mucho de su éxito al salto tecnológico que supuso, con su facilidad para mover gráficos tridimensionales, algo con lo que Saturn a duras penas podía competir. El género de las plataformas se benefició particularmente de ese nuevo paradigma, con sagas como *Crash Bandicoot* y *Spyro the Dragon*, con las que Naughty Dog e Insomniac Games empezaron a despuntar. Ambas series tienen mucho en común: nacieron en la segunda mitad de los 90, fueron exclusivas de Sony, acabarían pasando a manos de Activision y han regresado en forma de remakes tras un puñado de entregas anodinas. A diferencia de *N. Sane Trilogy*, que fue exclusiva temporal de PS4 durante un año, *Spyro: Reignited Trilogy* será multiplataforma desde el primer momento, aunque sorprende que no se vaya a lanzar en Switch de primeras. Imaginamos que Activision prefería comprobar primero qué tal funcionaba en ella la trilogía de Crash, que se acaba de lanzar. Dado que está teniendo una gran acogida, parece cuestión de tiempo que la del dragón morado también acabe aterrizando en la consola híbrida. Tampoco dudamos que la compañía volverá a ponerse morada, pues el cariño que le profesa el público es exacerbado y, encima, apenas existen plataformas 3D así hoy en día.

Remontando el vuelo

Lanzado justo a tiempo para conmemorar el vigésimo aniversario de la primera entrega, este recopilatorio, que saldrá a un precio reducido de 40 euros, incluirá *Spyro the Dragon*, *Spyro 2: En busca de los talismanes* y *Spyro: El año del dragón*, que se lanzaron en 1998, 1999 y 2000, respectivamente. En ellos, el simpático dragón morado deberá salvar a congéneres encerrados, derrotar a un malvado hechicero, recuperar unos huevos robados... En total, habrá más de 100 niveles, que han sido rehechos por Toys for Bob, el estudio responsable de *Skylanders*, una saga que, precisamente, nació como un spin-off de *Spyro the Dragon*.

Activision los califica como remasterizaciones, pero, en realidad, se trata de remakes, y mucho más evidentes que los de *Crash Bandicoot*. El diseño de niveles y la jugabilidad son los mismos, pero los gráficos se han rehecho por completo, con multitud de detalles que no estaban en PlayStation (o que eran muy genéricos, como los dragones de la primera entrega) o una iluminación muy renovada. Además, se han pulido los controles, en especial el manejo de la cámara, y la banda sonora de Stewart Copeland ha sido reimaginada. ■







El juego se dejó ver en el E3 y en la PlayStation Experience de 2015, pero, desde entonces, no se ha mostrado prácticamente nada más, por lo que, salvo sorpresa, puede ir para muy largo.

FINAL FANTASY VII REMAKE

PS4 - OTRAS ■ SIN CONFIRMAR ■ SQUARE ENIX ■ ROL

La magia de *Final Fantasy VII* dejó prendada a toda una generación en 1997, en una PlayStation a la que se había trasladado un desarrollo que no cabía en un cartucho de Super Nintendo. En el E3 2005, a Square Enix se le ocurrió hacer una simple demo técnica basada en el juego para ilustrar la potencia de PS3 y, desde entonces, se convirtió en el remake más demandado de la historia. La compañía japonesa acabó anunciándolo diez años después, en el E3 2015 y como una exclusiva temporal de PS4... pero el proyecto apenas se ha dejado ver desde entonces y está lleno de incógnitas. Sin ir más lejos, su director es Tetsuya Nomura, que está enfrascado en *Kingdom Hearts III* y que, además, ha declarado que el anuncio se realizó demasiado pronto. No sólo eso: inicialmente, el estudio externo Cyberconnect2 comandaba el proyecto, pero, en 2017, pasó a manos de los equipos internos de la propia Square, y se rumorea que hubo que desechar el trabajo para volver a empezar casi de cero. Sumad el hecho de que, en teoría, la idea es lanzarlo dividido en varios episodios que equivaldrían a juegos completos, si bien la compañía no ha vuelto a incidir en esta idea desde hace años. Si el plan se mantiene, lo normal sería que acabara saliendo para la próxima generación, en la línea de lo que pasó con *Final Fantasy XV*...

Sea como fuere, el remake estará hecho con Unreal Engine 4, y no con Luminous, el motor propio de Square Enix, con el que es difícil trabajar, y apostará por los combates en tiempo real, en la línea de *Kingdom Hearts*. Además, parece que, finalmente, el compositor Nobuo Uematsu sí tomará parte en la banda sonora. ■



MEDIEVIL

■ PS4 ■ SIN CONFIRMAR ■ SONY ■ AVENTURA

Sony ha acumulado muchas IP en un cuarto de siglo, y una de las más queridas es *Medievil*, que tuvo dos entregas para PSOne, en 1998 y 2000. Este remake se anunció en diciembre de 2017 con un escueto teaser, por lo que aún se desconoce qué estudio lo está haciendo, si incluirá las dos aventuras de Sir Daniel Fortesque o si se limitará a mejorar los gráficos o irá más allá.



ODDWORLD: SOULSTORM

■ SC ■ 2019 ■ ODDWORLD INHABITANTS ■ AVENTURA

Oddworld: Abe's Exoddus se lanzó en PSOne y PC en 1998. Tras el éxito de *Abe's Odyssey: New 'n' Tasty*, Oddworld Inhabitants anunció en marzo de 2016 que estaba trabajando ya en este otro remake de su secuela, en la que Abe y otros mudokons estarán atrapados en el desierto y recurrirán a un extraño brebaje. Será muy cinematográfico y la narrativa cobrará relevancia.



SYSTEM SHOCK

■ PS4 - ONE - PC ■ 2020 ■ NIGHTDIVE STUDIOS ■ AVENTURA

El predecesor de *BioShock*, lanzado para PC en 1994, volverá tras financiarse en Kickstarter. No obstante, el proyecto no ha dejado de dar tumbos desde que se iniciara en 2016, con mensajes contradictorios que lo mismo lo califican de remake que de reseteo e, incluso, un parón en el que se llegó a temer por él... Lo que es seguro es que volveremos a la lúgubre Citadel Station.

POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU-EEVEE

■ SWITCH ■ 16 DE NOVIEMBRE ■ GAME FREAK - THE POKÉMON COMPANY (NINTENDO) ■ ROL

La fiebre por *Pokémon* estalló en España a finales de 1999, con el estreno de *Rojo* y *Azul*, a los que complementaría *Amarillo* unos meses después. Pese a las limitaciones técnicas de Game Boy, Game Freak se las apañó para plantear un RPG repleto de posibilidades en torno a la captura y el entrenamiento de criaturas. El fenómeno se ha mantenido más o menos latente desde entonces, pero no con la misma intensidad... hasta que volvió a experimentar un repunte brutal en 2016, con el lanzamiento en móviles de *Pokémon Go*, que enganchó a millones de personas, incluidas muchas que no habían tocado las últimas entregas canónicas o, incluso, otras que ni siquiera eran usuarias activas de videojuegos.

Por eso, mientras se prepara la octava generación, prevista para la segunda mitad de 2019, Nintendo ha decidido que el estreno de la vertiente rolera de la saga en Switch se produzca con un remake de la primera generación (de *Amarillo*, concretamente) que integrará muchas de las mecánicas de *Go*, desde el que se podrán transferir criaturas. Así, volveremos a la región de Kanto para hacernos con los 151 pokémon originales, con una estética que recuerda a la de la mítica serie de televisión.

Ahora bien, será una experiencia algo simplificada. Seguirá habiendo combates contra entrenadores, con subidas de nivel, e intercambios online, pero los encuentros con pokémon salvajes sólo permitirán lanzar pokéballs, haciendo el gesto correspondiente con el Joy-Con. Como novedad, habrá cooperativo local para dos personas. ■





■ El mundo de Kanto tendrá la misma distribución que en Game Boy. El subidón visual será notorio, si bien no sacará mucho provecho a Switch.



BATTLETOADS

■ ONE - PC ■ 2019 ■ DLALA STUDIOS (MICROSOFT) ■ ACCIÓN

Rash, Zitz y Pimple, las famosas ranas de Rare, inéditas desde 1993, regresarán con un nuevo juego que fue anunciado e n el pasado E3 y del que aún no hay imágenes. Está siendo desarrollo por el equipo indie Dlala Studios, en lugar de por Rare, y contará con cooperativo local para tres, combinará varios géneros y la perspectiva será en 2'5D, con gráficos 4K dibujados a mano.

TOE JAM & EARL: BACK IN THE GROOVE

■ PC - CONSOLAS ■ OTOÑO ■ HUMANATURE ■ AVENTURA

La mítica saga funky de Sega, que tuvo dos entregas para Mega Drive a principios de los 90 y otra para Xbox en 2003, volverá a la palestra con una secuela de producción indie, pero que ha sido dirigida por Greg Johnson, uno de los creadores originales. Está previsto que llegue a consolas, pero aún no se ha detallado a cuáles.



TOKI

■ SWITCH ■ 22 DE NOVIEMBRE ■ MICROIDS ■ PLATAFORMAS

Este clásico de Taito para recreativas, que tuvo una versión para NES en 1991, volverá con un remake cuya estética ha corrido a cargo de Phillipe Dessoly, que ya trabajó en la versión de Amiga. De nuevo, encarnaremos al chimpancé "escupebolas", pero lo mejor es que habrá una edición física que incluirá un mueblecito de madera para convertir la Switch en una recreativa.

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

■ PS4 - ONE - SWITCH - VITA - PC ■ 2018-2019 ■ ARTPLAY (505 GAMES) ■ AVENTURA

De un tiempo a esta parte, Konami ha dejado en el baúl de los recuerdos casi todas sus sagas históricas, con la única excepción de *Pro Evolution Soccer* (y *Metal Gear*, si contamos como tal a *Survive*). Una de las marcas que más se echan de menos es *Castlevania*, en especial la vertiente metroidvania que Koji Igarashi tan bien cultivó en DS, Game Boy Advance y, sobre todo, la primera PlayStation, donde en 1997 vio la luz el magistral *Symphony of the Night*. Hoy en día, la IP ha quedado reducida a versiones de pachinko y a la serie de Netflix.

Por suerte, tras su salida de Konami, Igarashi se animó a pulsar el interés por un sucesor espiritual en Kickstarter, llamado *Bloodstained: Ritual of the Night*. La convocatoria fue un éxito, porque, aunque no tenga la licencia, se puede considerar un nuevo *Castlevania*. No sólo es que "Iga" sea su creador o que se mantenga la ambientación gótica, sino que, en el proyecto, también han participado la diseñadora de personajes Ayami Kojima y la compositora Michiru Yamane, ambas veteranas de la saga vampírica.

El desarrollo ha sufrido altibajos, con varios retrasos y hasta un cambio de estudio (Inti Creates cedió la batuta a ArtPlay y DICO), pero se acaba de lanzar una beta para "backers" y la editora 505 Games asegura que pronto se sabrá la fecha definitiva. Así pues, *Bloodstained* estará protagonizado por Miriam, una joven marcada por una maldición que hace que su piel se cristalice y que deberá adentrarse en un castillo para enfrentarse a los demonios que lo pueblan, en pleno siglo XVIII. El desarrollo combinará plataformeo por un mapa inmenso en 2'5D, combates (con espadas, lanzas o látigos), mecánicas roleras y creación de objetos. ■



■ La ambientación gótica recordará mucho a la de *Castlevania*. Puede que no estén Drácula o los Belmont, pero podéis contar con sangre, calaveras y candelabros.

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ VERANO ■ GAME ATELIER (FDG) ■ PLATAFORMAS

Wonder Boy es una de las sagas más antiguas y queridas de Sega, y su caso es curioso. La compañía la tiene aparcada desde que *Wonder Boy in Monster World* se lanzara en 1992-1993 para Mega Drive y Master System, pero, en los últimos años, ha dado permiso para que diferentes estudios la trajeran de vuelta, especialmente DotEmu, que sacó un remake de *Wonder Boy III* en 2017, y Game Atelier, que ya está ultimando *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, una reimaginación más libre. Ambos proyectos han contado con la supervisión de Ryuichi Nishizawa, el padre de la saga, a diferencia de otros sucesores apócrifos.

Tras mucho remoloneo, si nada se tuerce, parece que este mismo verano estará en la calle el juego que nos ocupa, cuya fecha inicial era marzo de 2017. Para compensar la espera sufrida (durante la cual se han llevado a cabo importantes mejoras gráficas), habrá ediciones físicas para PS4 y Switch, de la mano de FDG Entertainment.

El juego estará protagonizado por un niño que deberá ir en pos de su tío, que se está dedicando a transformar a las personas en monstruos. Cómo no, él mismo caerá presa de su embrujo y adoptará hasta cinco formas animales, cada una con unas habilidades, que se fusionarán con un delicioso diseño de niveles en 2D. Por poner unos ejemplos, el cerdo olfateará pistas, la serpiente reptará por paredes, la rana usará la lengua como gancho, el dragón volará y el león galopará a toda velocidad. Visualmente, será una preciosidad, y la BSO será pura nostalgia: sin ir más lejos, ha participado una leyenda seguera como Yuzo Koshiro. ■



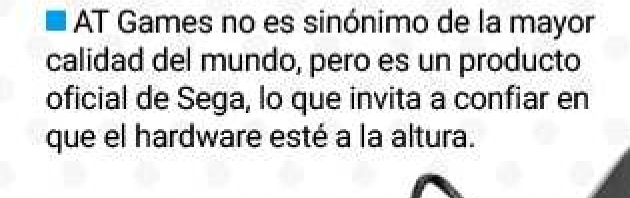


■ Los escenarios ofrecerán un festín de colores y buen gusto. El desarrollo 2D será como el de los *Wonder Boy* de los 80 y los 90, pero la parcela visual será atemporal.

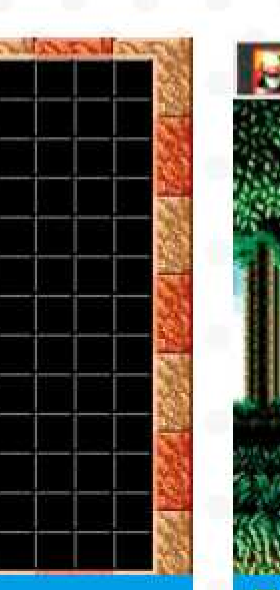
MEGA DRIVE MINI

En vista del éxito que han tenido NES Mini y Super Nintendo Mini, Sega se ha animado también a lanzar su propia consola en miniatura con juegos preinstalados en la memoria y una réplica del mando original. La elegida ha sido Mega Drive, la máquina más exitosa de su historia, con la que plantó cara a la Gran N en la llamada "guerra de las consolas", en los años 90. Por ahora, sólo está confirmado que llegará al mercado japonés en algún momento de 2018, pero es casi seguro que también saldrá aquí, a un precio por determinar. Mega Drive Mini usará tecnología de AT Games, una compañía que ya ha sacado varios sucedáneos muy criticados de la consola (especialmente por la mala calidad del sonido), pero esta versión tiene la licencia oficial de Sega y, por tanto, el diseño original de la máquina y el mando.

Aún no se ha confirmado el catálogo, pero imaginamos que será similar al visto en *Mega Drive Classic*, el recopilario recientemente lanzado en PS4 y One, y al de la línea para móviles Sega Forever: *Sonic*, *Streets of Rage*, *Columns*, *Golden Axe*... ■



■ AT Games no es sinónimo de la mayor calidad del mundo, pero es un producto oficial de Sega, lo que invita a confiar en que el hardware esté a la altura.



■ COLUMNS



■ SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER



■ STREETS OF RAGE

NEO GEO MINI

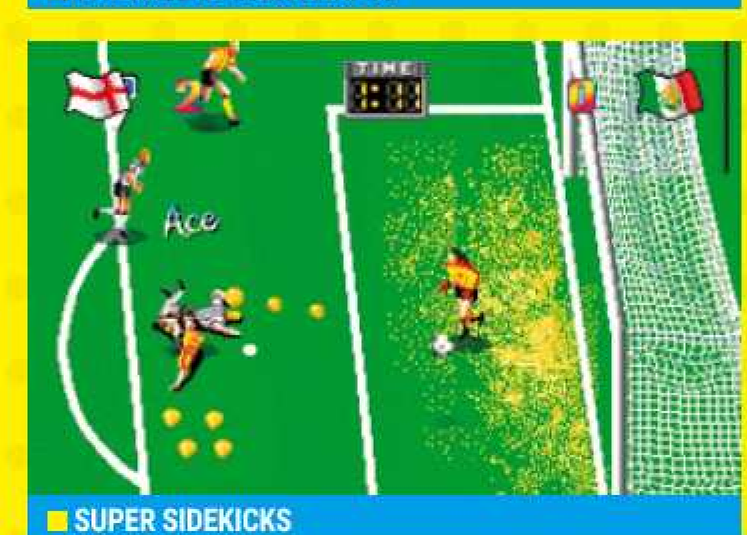
■ SNK es sinónimo de lucha 2D, y Neo Geo Mini incluirá varias entregas de *The King of Fighters* y *Samurai Shodown*, *Fatal Fury*, *Art of Fighting*...



■ THE KING OF FIGHTERS '95

Para conmemorar el cuadragésimo aniversario de su fundación, SNK ha lanzado Neo Geo Mini. Por ahora sólo está disponible en Japón, a un precio de 11.500 yenes (unos 90 euros al cambio), pero está confirmado que llegará a Occidente, en una fecha aún por determinar. Lanzada en 1991 en Europa, Neo Geo era una consola elitista como pocas. Permitía disfrutar en el salón de casa y con una fidelidad absoluta de los juegazos de SNK para recreativas, pero cada cartucho costaba un auténtico pastizal (un saludo para Cuqui Sandoval y toda su santa familia, una de las pocas de España que se podían permitir las hasta 50.000 pesetas del ala que costaba cada juego).

SNK ya resucitó la consola hace unos años con la edición Neo Geo X, pero esta reedición tendrá otro enfoque, pues imitará el mueble de una recreativa, cabrá en la palma de la mano, incluirá una pantalla LCD funcional y se alimentará por USB, para que podamos jugar en cualquier sitio, si bien también se podrá conectar a un televisor vía HDMI. Incluirá 40 clásicos, de sagas como *The King of Fighters*, *Metal Slug*, *Super Sidekicks*, *Samurai Shodown*... ■



■ SUPER SIDEKICKS



■ METAL SLUG



■ MAGICIAN LORD



■ SAMURAI SHODOWN II



Hemos viajado en exclusiva a la tórrida Austin (Texas) para conocer la fragua donde Gunfire Games está cociendo a fuego lento *Darksiders III*, un juego en el que conoceremos a la tercera jinete del apocalipsis, Furia, a quien el Concilio le ha encomendado acabar con los siete pecados capitales, a sangre y fuego.

DARKSID

SE REAVIVA LA LLAMA DEL

- PS4 - XBOX ONE - PC
- 27 DE NOVIEMBRE
- GUNFIRE GAMES (THQ NORDIC)
- AVENTURA

Cuando se declaró en bancarrota en diciembre de 2012, THQ dejó un puñado de grandes sagas que fueron rapiñadas por otras compañías: *Metro, Saints Row, Homefront, WWE, UFC*... Los derechos de *Darksiders*, igual que los de *Red Faction* y otras IP menores, acabaron siendo adquiridos por Nordic Games, que, curiosamente, años después, acabaría convirtiéndose en THQ Nordic e, incluso, adquiriendo Deep Silver, la compañía que se había quedado con las IP más potentes de la antigua THQ.

Sin embargo, Vigil Games, el estudio responsable de *Darksiders*, fue cerrado y muchos de sus miembros se marcharon a Crytek, otra compañía en horas bajas, para trabajar en *Hunt: Horrors of the Gilded Age*, un juego que acabaría siendo cancelado. No hubo mal que por bien no viniera y, en agosto de 2014, los ex de Vigil decidieron fundar un estudio propio, Gunfire Games. Hasta entonces, Nordic Games no había hecho nada con la licencia, y sus viejos responsables le pidieron darle continuidad. Como consecuencia, en octubre de 2015, pudieron lanzar una remasterización de *Darksiders II* con su sello (la de la primera salió en 2016, pero la hizo Kaiko Games), de cara a prepararse para la tercera entrega... que por fin tiene fecha: el 27 de noviembre, en una ventana "post *Read Dead Redemption II*" y prenavideña que pocas compañías han decidido explorar.

Los siete pecados, en busca y captura

Hace unas semanas, viajamos a las oficinas de Gunfire en Austin, en exclusiva para España. Allí, pudimos probar una demo de una hora, así como hablar largo y tendido con sus responsables. Antes de nada, conviene



Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

APOCALIPSIS

aclarar que el juego no es una superproducción, porque el presupuesto no es tan multimillonario como el que la antigua THQ pudo insuflarles a las entregas previas, pero, aun así, conserva la esencia de la saga.

Tras Guerra y Muerte, el protagonismo correrá esta vez a cuenta de su hermana Furia, la tercera jinete del apocalipsis. Es otro ejemplo claro de la cada vez más habitual y sana costumbre de dar la voz cantante a las mujeres en todo tipo de videojuegos.

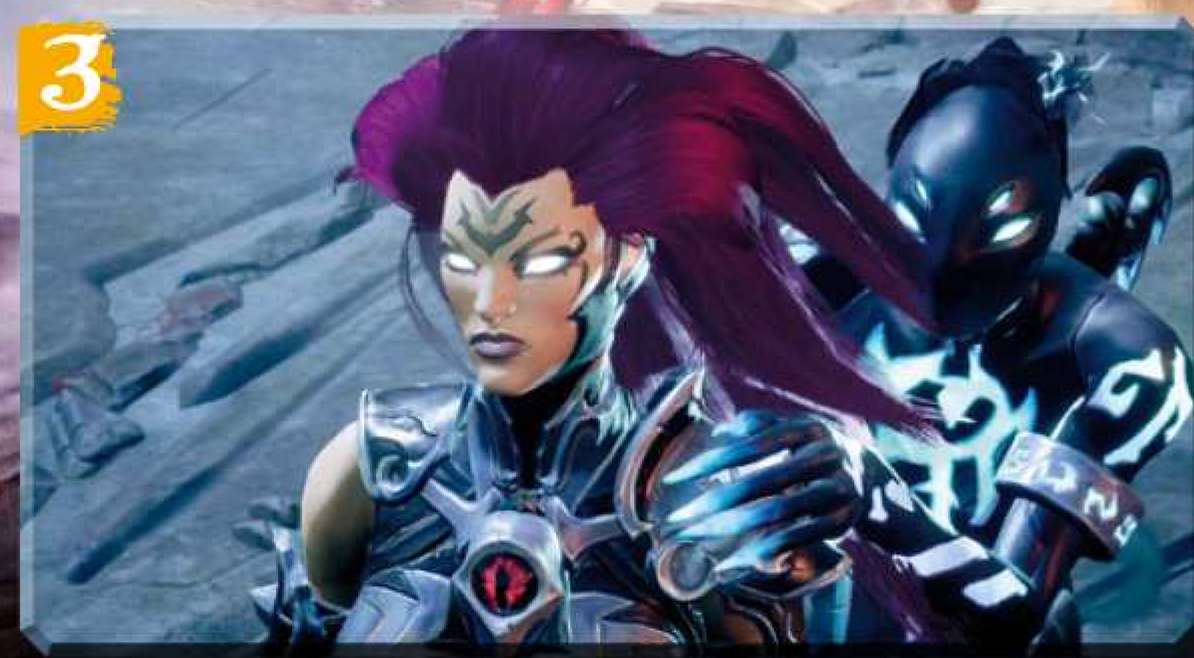
La historia será paralela a la de la segunda entrega, por lo que Guerra estará en pleno cautiverio, y volverá a tirar con fuerza del imaginario religioso. Así, el Concilio nos instará a ir en pos de los siete pecados capitales, que están poniendo en entredicho el equilibrio de un mundo devastado por la guerra y tomado por la naturaleza. Por ahora, sólo se ha podido ver a Ira, que »

MISMOS INQUILINOS, NUEVA CASA

Gunfire Games, el estudio responsable de *Darksiders III*, se fundó en 2014 y la mayoría de sus 60 miembros son veteranos de Vigil Games que no tuvieron ni que moverse de sus hogares, ya que el equipo fijó su sede también en Austin, una ciudad que da cobijo a muchos estudios de videojuegos. Nada más entrar a su edificio, ya se perciben muchos de los enseres de la mudanza, como la guadaña de Muerte bajo el logo del estudio, una estatua gigante de la propia parca, revistas antiguas copadas por los jinetes del apocalipsis...







1 El poder del fuego, que permitirá caminar por la lava o proyectarse como un torpedo, será el primero que obtendremos. En el menú, hemos visto cuatro huecos, por lo que quizá haya otros basados en el agua, el aire y la tierra.

2 Los siete pecados capitales serán nuestros enemigos y condicionarán el diseño de cada área del juego. El que veis aquí es Pereza, que irá montado sobre un trono transportado por insectos esclavizados.

3 Volverá la figura del Vigilante, esa especie de ente que el Concilio pone a rebufo de los jinetes del apocalipsis para que no se desvíen de su camino. El de Furia será mucho más amable que el de Guerra en su momento.

» será una especie de caballero de rocosa armadura que empuñará dos espadones ígneos, y a Pereza, un orondo y fétido insecto que empleará una lanza y que procurará no moverse más de los estrictamente necesario. Estamos deseando ver qué aspecto tienen los otros cinco pecados (Avaricia, Gula, Lujuria, Envidia y Soberbia). Este planteamiento pecaminoso es algo que ya vimos con bastante acierto en *Dante's Inferno*, así que será interesante ver qué ha planteado Gunfire Games, máxime cuando cada pecado gobernará un área e influirá en su paisaje y en el tipo de enemigos que nos encontraremos. Además, seguirá habiendo seres demoniacos y angelicales, como es norma habitual en la saga.

No sabemos cómo de drástica será, pero, como poco, habrá una gran decisión en la historia que se traducirá en más de un final. Además, afectará a la jugabilidad, por lo que nos comentó el diseñador Richard Vorodi, un veterano de Vigil que, como curiosidad, también trabajó en Nintendo, en juegazos como *Metroid Prime: Hunters*, *1080º: Avalanche* o *Wave Race: Blue Storm*.

Una mazmorra descomunal

La saga *Darksiders* tiene una de sus mayores virtudes en que es una suerte de *Zelda* multiplataforma, algo que se observó, especialmente, en la primera entrega, en la que Guerra iba obteniendo progresivamente numerosas habilidades para poder progresar por diferentes mazmorras: unas alas para volar, un guantelete para romper cristales de hielo, una cuchilla para propagar llamas... La mezcla de exploración, plataformeo, combates y puzles fue una bendición para los usuarios de PS3 y Xbox 360, faltos de aventuras del estilo de las de Link. La segunda entrega amplió la fórmula con toques roleros en forma de equipamiento y subidas de nivel, así como un mundo algo más abierto.

En principio, *Darksiders III* será más comedido en su dimensión, con un enfoque relativamente lineal, en el que primará el objetivo principal (ir a por los siete pecados capitales) y no tanto las misiones secundarias. Se ha buscado crear un mundo que, en conjunto, se sienta como una gigantesca mazmorra, con todas las zonas unidas entre sí, sin que haya que salir a un lugar exterior que sirva como portal entre ellas. Pese a todo, habrá zonas secretas a las que sólo podremos llegar cuando hayamos desbloqueado una determinada habilidad. Tendremos que tirar de memoria para recordarlas, pues, en teoría, no habrá un mapa que nos guíe.

La demo que pudimos jugar, ubicada más o menos a las dos horas de empezar la aventura, es un buen ejemplo de esa intención unificadora. Empezaba en una estación de metro ruinosa y, a medida que nos adentrábamos en el subsuelo, llegábamos a una mina, una





LOS CUATRO JINETES DEL APOCALIPSIS

***Darksiders* fue un proyecto pensado para que sus sucesivas entregas estuvieran protagonizadas por los cuatro jinetes del apocalipsis. Por eso, el dibujante Joe Madureira, cofundador de Vigil y director creativo de los dos primeros juegos, esbozó a todos desde el primer momento.**

FURIA

Madureira la perfiló en su día y Gunfire simplemente la ha plasmado en 3D, con un látigo como símbolo. Es el jinete con el que más licencias se han tomado, sin ir más lejos para su nombre, que no es ni Hambre ni Peste, como en el imaginario religioso.

GUERRA

El primer jinete al que conocimos estuvo prisionero durante 100 años, tras ser acusado falsamente por el Concilio de haber iniciado el fin del mundo. Empezaba con un mandoble como arma principal, y su capucha hacía de él un ser realmente enigmático.

MUERTE

La parca fue la protagonista de la segunda entrega de la saga. Como arma principal, empuñaba dos guadañas con las que segar las almas de sus enemigos. Para hacer honor a su estatus, llevaba también una máscara que le confería un aspecto cadavérico.

CONQUISTA

De él sólo existe el arte conceptual que trazó Madureira, según el cual vestiría una armadura similar a la de Furia y una capa roja, además de estar especializado, aparentemente, en armas de fuego. A poco que *Darksiders III* sea rentable, será su turno.

zona de lava y, en última instancia, un santuario. Por el camino, se combinaban con mucho tino plataformeo, combates y puzles. Por si os lo preguntáis, Furia dispondrá de un caballo, igual que sus hermanos, pero no pudimos verlo en ese pasaje subterráneo.

Una maga de látigo fácil

Furia es una maga, lo cual la diferenciará de los dos jinetes previos, que eran más bien guerreros. Eso ha traído consigo un importante cambio en el sistema de combate: ya no es tanto un hack and slash como un RPG de acción con daño numérico, en el que las esquivas y el tempo son clave frente a enemigos muy dañinos, si bien el reto es perfectamente asumible para cualquier tipo de jugador, lejos de *Dark Souls* y títulos similares (además, habrá un selector de dificultad). Furia empieza el juego con un látigo, pero, en la demo, vimos también la segunda arma, unos nunchakos de fuego que, además, le "encendían" la cabellera. Ambas herramientas se podrán usar de forma acompasada.

Los combates son cumplidores, pero nos han parecido un pequeño paso atrás, en la medida en que el sistema de combos parece haberse reducido a la mínima expresión. Por ejemplo, ya no hay un contador que mida la maña para concatenar golpes, ni tampoco ataques particularmente variados según el tiempo »



EL APOCALIPSIS TENÍA UN PRECIO, Y ERA LACERANTE

Al margen de la típica versión estándar, *Darksiders III* contará con dos ediciones muy especiales. Por un lado, la Collector's Edition, que costará 150 euros, incluirá el juego, una figura de Furia de veintinueve centímetros, una caja especial, una caja metálica, un libro de arte, la banda sonora y un DLC cosmético. Por otro lado, la Apocalypse Edition, que costará la friolera de 400 euros, añadirá a todo eso otras tres figuras de veinticinco centímetros (de Guerra, Muerte y Vulgrim), un póster de 100x77 centímetros con soporte para colgarlo, un amuleto para ponerse al cuello y una descomunal caja.





4 Desde su anuncio en 2017, el juego ha sufrido algunos cambios. El más reseñable es el del látigo, que ha pasado de ser de cuero a ser de cadenas, con el consiguiente cambio de chasquidos por traqueteos metálicos.

5 Los puzles nos obligarán a mirar con atención los entornos en busca de pistas o posibles formas de generar reacciones en cadena. Éste en concreto, el mejor de la demo que jugamos, tendrá a un bicho como "catalizador".

6 La imaginería de las dos entregas anteriores estará muy presente. En la demo, había una sección en la que tocaba buscar tres espadas o activar una suerte de candelabros realmente familiares.

» que mantengamos apretado un botón o la combinación que hagamos con otro comando. Ojalá sea porque lo que jugamos era el principio del juego y aún no permitía ver un mínimo desarrollo de la protagonista. Eso sí, en el puesto de Vulgrim, que volverá a ser nuestro tendero de confianza, no vimos habilidades que pudiéramos adquirir, más allá de puntos de atributo para mejorar tres únicos parámetros: ataque, salud y magia. Aun así, nos enfrentamos a nuestro primer jefe, Ira, y el ritmo del combate nos pareció bastante satisfactorio.

Lo que sí que nos convenció sobremanera es el diseño de niveles. El plataformeo se verá beneficiado por la presencia del látigo, que servirá para balancearse y atravesar grandes distancias por el aire. Del mismo modo, los citados nunchakos le otorgarán a Furia la habilidad de proyectarse en vertical como un torpedo, algo que le permitirá llegar a sitios muy elevados, así como quemar ciertas superficies. En relación con esto, lo mejor de la demo eran, sin duda, los puzles, que plantearán situaciones muy originales de una manera que casi ninguna aventura propone ya hoy en día. Así, habrá que fijarse mucho en los entornos para entender por dónde y cómo avanzar. Por ejemplo, había un rompecabezas en el que debíamos usar el poder ígneo de los nunchakos para prender unas telarañas, pisar un interruptor para hacer girar una columna y poner un bicho explosivo en el sitio exacto, todo a la vez. Si todos los rompecabezas son así de frescos y sorprendentes, lo vamos a pasar de miedo dándole a la cocorota.

Exuberancia estética

Otro de los puntos fuertes de *Darksiders III* será su dirección artística. El apartado técnico no dista mucho del de las dos entregas anteriores (sorprende por eso que no vaya a salir en Switch, ya que los dos *Darksiders* anteriores sí llegaron a la casi equivalente Wii U), pero la estética colorida de los personajes y los escenarios es deliciosa. El dibujante de cómics Joe Madureira no ha dado el salto de Vigil Games a Gunfire, y lo único que hay de él en el juego es el diseño que dejó para Furia, pero, aun así, se mantiene su estilo y todo el conjunto tiene mucha personalidad, como se observa en las caras que hay grabadas en la armadura de Furia o en el mandoble que usa Ira. Además, cada escenario tiene un sentido narrativo y, por ejemplo, el metro es como un nido de insectos porque es el dominio de Pereza, pero también Ira tiene presencia allí y se refleja en el tipo de coraza de algunos enemigos de a pie.

Guerra y Muerte sembraron la diversión a su paso en dos de las mejoras aventuras de la última década, y confiamos en que Furia demuestre que el mismo fuego late en su interior. El apocalipsis no es cosa menor. ■

Hablamos con Richard Vorodi Diseñador de *Darksiders III*



«Buscábamos un estilo con pinceladas de Metroid y Dark Souls»

¿Cuáles dirías que son los principales cambios de *Darksiders III* respecto a las entregas previas?
Siempre hay que jugársela un poco, porque cualquier secuela es un juego nuevo. El primer juego era un hack and slash "tipo *The Legend of Zelda*" con Guerra; el segundo era una especie de dungeon crawler con mucha rapiña, a lo *Diablo*. Para éste, buscábamos un estilo con pinceladas de *Metroid* y *Dark Souls*, pero, al final, la cosa es que todo se siente como *Darksiders* de algún modo.

¿Cuál ha sido el enfoque para el combate? Ya que te has referido a *Dark Souls*, ¿os habéis inspirado en la obra de FromSoftware de alguna manera?
Era importante que el combate se sintiera bien, porque tenemos una nueva protagonista, Furia, y debía ser distinta a Guerra y Muerte. Además, había que considerar el entorno en el que se mueve. Es decir, tenemos cámaras más pequeñas que en los otros *Darksiders*, por lo que no convenía encerrar al jugador en una habitación y lanzarle quince enemigos. No tendría sentido. Con los escenarios, era mejor tener menos personajes, así que diseñamos el combate y los encuentros para que fueran con dos o tres personajes y que fueran mortales. Otro juego que hace muy bien eso es *Dark Souls*, igual que *Dragon's Dogma*. Como en ellos, cada golpe y cada esquiva cuentan: puedes "rajar y cortar" en este juego, pero seguramente no sea el mejor camino. Quienes sean más estratégicos se verán beneficiados.

Teniendo eso en cuenta, ¿no ha sido una prioridad plantear un sistema de combos elaborado que, por ejemplo, tuviera en cuenta cuánto tiempo mantienes apretado el botón de ataque? Porque no parece haber nada así en esta entrega.
Los combos van a variar. Vamos a pulir los movimientos de Furia hasta el día de lanzamiento, pero la demo que habéis jugado era sólo para arañar la superficie y que vierais las diferencias entre las diversas armas que puede coger. Será importante que el jugador aprenda a cambiar entre ellas para realizar distintos ataques y efectos.

¿Habrá secciones de mundo abierto? ¿O será todo relativamente lineal, como sucede en la demo que hemos podido jugar?
No diría que es un juego lineal. Desde luego, hay secciones lineales de ir de "A" a "B", pero también ciertos sitios donde puedes decidir en qué dirección ir, para buscar a los pecados. Dicho eso, el mundo en sí es un gran espacio, pero no es una conjunción de grandes llanuras que conecten con mazmorras. Es como una gigantesca mazmorra, en la que hay secciones más grandes y más pequeñas, dependiendo del lugar. Era importante que, si ibas hacia el subsuelo, fueran espacios pequeños en los que te sintieras confinado, mientras que, si ibas hacia las calles de una ciudad, se sintiera todo más abierto. Veréis que el mundo rezuma vida, pero no esperéis espacios tan abiertos como los de *Darksiders II*.

¿Cuál ha sido la aproximación a los puzles? Porque es una de las cosas que más nos han gustado de la demo, y no es que los juegos actuales se prodiguen mucho al respecto, precisamente.
Creo que es un juego "elegante", en el sentido de que intentamos hacerlo crecer y que sea relevante en el tiempo. No queremos olvidar lo que supone la saga. Las anteriores entregas daban importancia a los puzles y las trampas, con palancas o dragones, algo que nos encanta. Ahora bien, pensamos que, si el juego estaba más basado en la ciudad, hacían falta cosas naturales. Intentamos construir los puzles alrededor de esas cosas.

¿Qué buscabais con el diseño de escenarios? De momento, hemos visto una estación de metro en ruinas, una zona de lava, una especie de santuario... ¿Qué más podemos esperar?
Podéis esperar "momentos a lo *Darksiders*". Es difícil explicar qué es eso, pero, cuando ves uno, lo sabes. Hemos tratado de incluir todos los que hemos podido. Generalmente, son momentos que sobresalen claramente o que te hacen sonreír cuando los ves. Hablas de lava. Por ejemplo, no tenemos lava en la superficie: sólo en el subsuelo, porque significa que te estás acercando al centro de la Tierra. Intentamos tratar todo con naturalidad, para dar contexto. Cuanto más cerca del núcleo, más importancia pueden tener la magia y la fantasía. Por el contrario, al ir hacia el exterior, en la ciudad, verás cosas más corrientes. Tenemos mucha variedad.

«El juego es como una gigantesca mazmorra en que buscar a los siete pecados»

En cuanto a narrativa, ¿observas alguna diferencia entre esta entrega y las anteriores?
Creo que ésta es nuestra historia más potente, por la fuerza que tiene Furia como personaje. Va a pasar por algunos dramas y va a salir al otro lado... mejor o peor, pero eso lo dejo como sorpresa para el jugador. Guerra era estoico y no cambiaba mucho en el primer juego; y Muerte era Muerte, un tipo arrogante donde los hubiera. En cambio, Furia es más empática, pero también puede ser brutal, y creo que su historia puede ser incluso más interesante que la historia general.

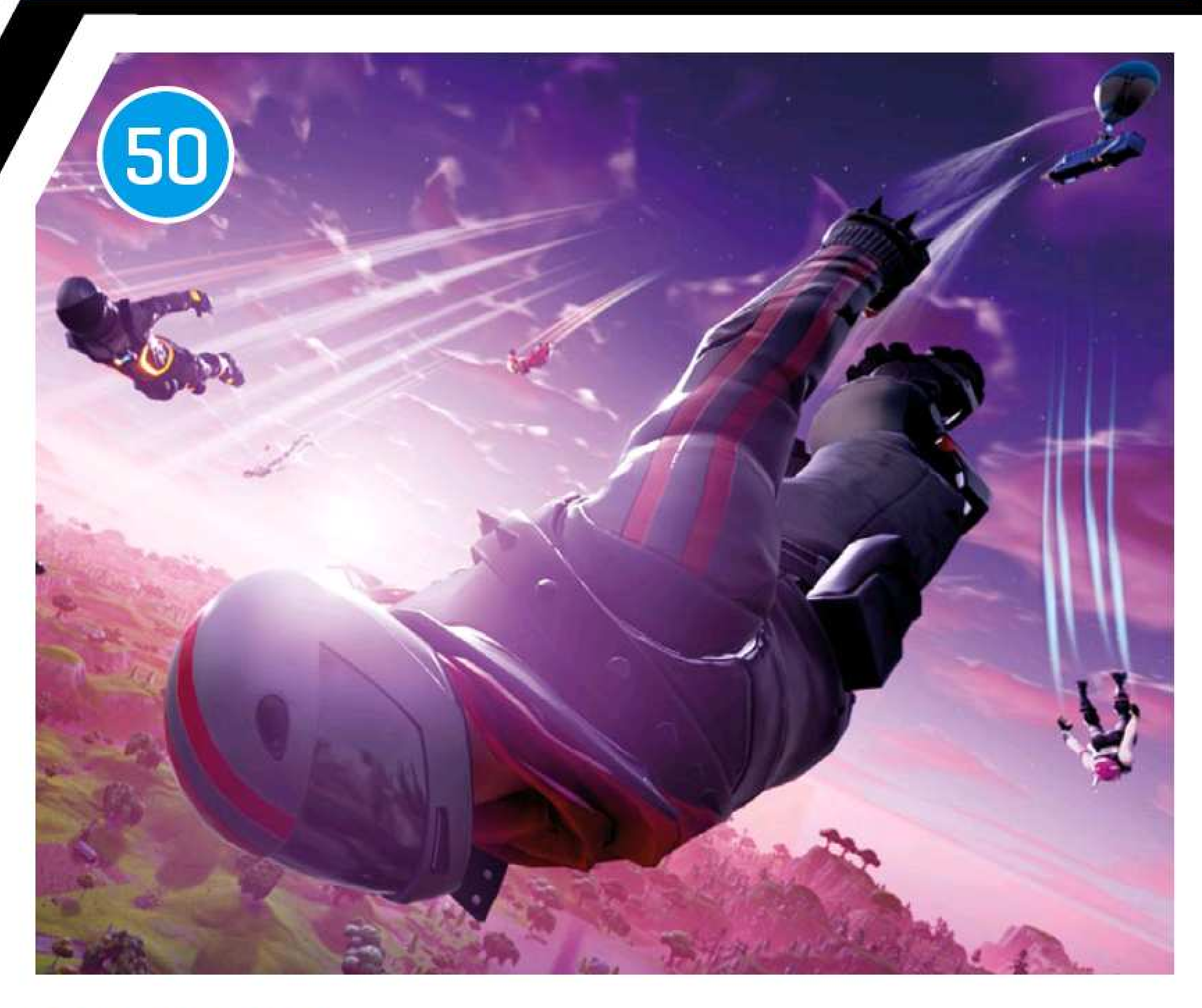
¿Y qué hay del trasfondo narrativo que pueden esconder los escenarios? Eso es algo que *Dark Souls*, que tiene cierta semejanza con *Darksiders*, hace muy bien.
Puede ser una criatura distinta, pero este juego, al final, tiene el mismo ADN que los otros dos *Darksiders*. Está vinculado directamente a ellos en cuanto a escenografía, objetos o el papel que juega el Concilio, que, de hecho, es quien le encarga a Furia que vaya a por los siete pecados. Por cierto, todo eso pasa mientras Guerra está en prisión. Esta entrega encaja en la saga, y creo que hay muchas posibilidades de que Furia se convierta en el personaje favorito de los fans, porque se indaga en la psique de los jinetes del apocalipsis. Sabremos de ella, de sus motivos...

¿Qué nos puedes contar de la toma de decisiones? Sabemos que, como poco, habrá una elección que dará pie a más de un final.
Hay algunas decisiones que tomar, sí, y quizá modifiquen la jugabilidad respecto a la de tus amigos. Es genial, porque es la primera vez en la saga que introducimos una historia ramificada que resulte permanente.

¿Qué podemos esperar de los siete pecados capitales a los que tendremos que dar caza a lo largo de toda la aventura?
Los pecados son una de mis partes favoritas del juego. Nos hemos tomado algunas licencias creativas con ellos, para que no sean lo que la gente espera. De hecho, creo que, cuando los pones juntos, es difícil adivinar cuál es cuál. Quizá algunos sean identificables, pero sus personalidades son muy interesantes. Los hay divertidos, asquerosos, despreocupados... Pereza es un buen ejemplo, porque ni siquiera quiere luchar.

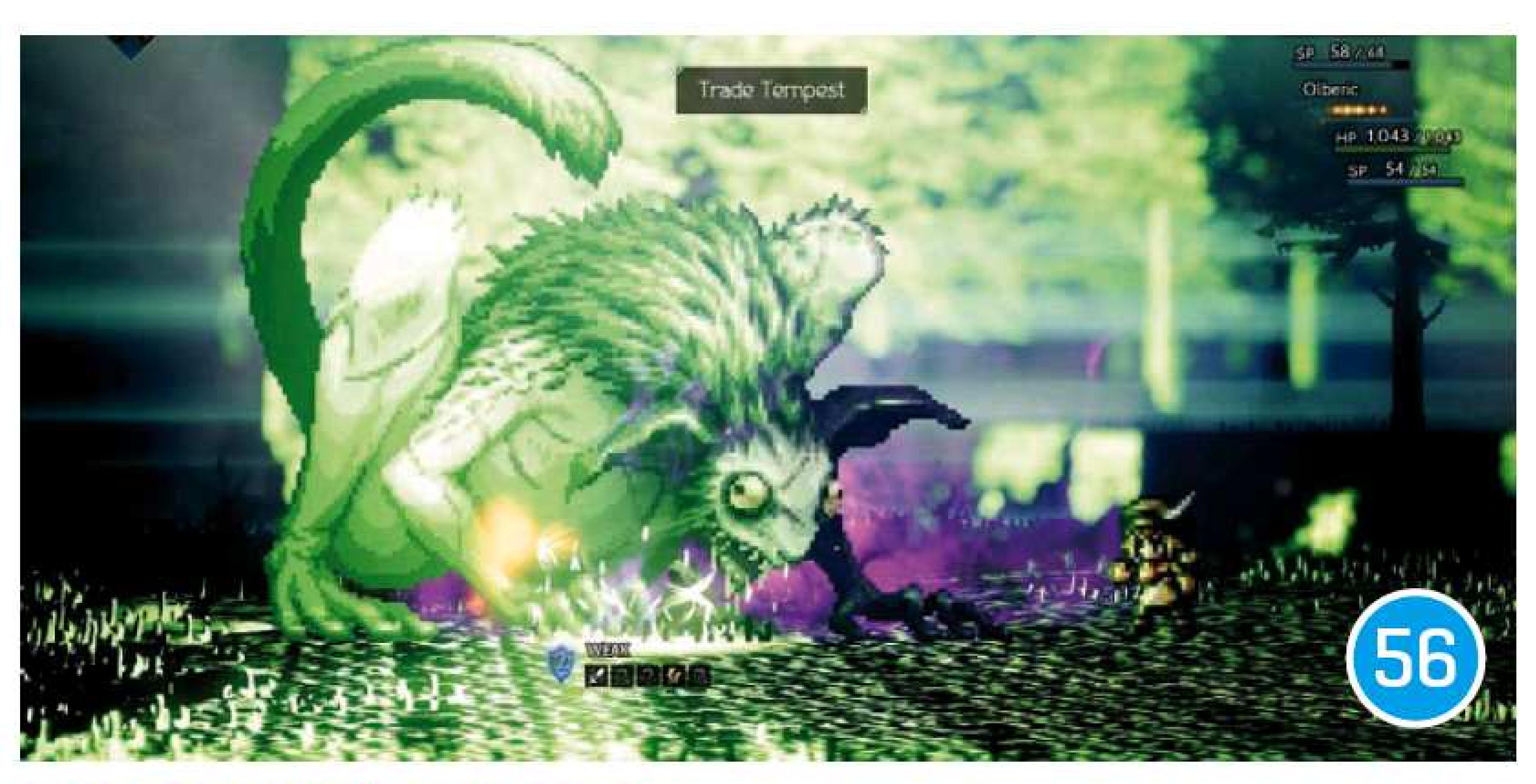
ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



FORTNITE

El juego de Epic Games se ha convertido en un fenómeno de masas y, con su quinta temporada, es momento de analizarlo



OCTOPATH TRAVELER

El rol más clásico vuelve a ponerse de moda con esta preciosa aventura que impregna de nostalgia los circuitos de Switch



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



■ La variedad de skins, que se añaden de forma periódica, permite que personalicemos ampliamente a nuestro personaje. También hay bailes y un montón de objetos cosméticos.

Fortnite

UN GRAN DISEÑO AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN TOTAL

VERSIÓN ANALIZADA Switch / One / PS4
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Epic Games
DISTRIBUIDOR Epic Games
JUGADORES 1-100
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Digital: 39,99 € (pack fundadores) Gratis (Battle royale)
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Hay juegos que, sin saber muy bien por qué, se convierten en fenómenos apoyados por masas de jugadores. *Fortnite* es uno de ellos, pero es fácil explicar su éxito estando quien está detrás. Epic Games vuelve para demostrar por qué son uno de los grandes estudios de la industria del videojuego.

Ha pasado un año desde que Epic Games lanzara *Fortnite*, un juego que se presentó en 2011 y que, tras seis añazos de desarrollo, llegaba en versión de Acceso Anticipado. No, no estaba terminado, y era evidente que faltaba contenido. Poco después, debido al éxito de *PlayerUnknown's Battlegrounds*, Epic lanzó *Fortnite: Battle Royale*, un juego independiente y gratuito que ha "capturado" a millones de usuarios en todo el mundo y en todas las plataformas. Ahora, tras ver que no ha sido flor de un día y que Epic está realmente comprometida con el juego, por fin podemos hablar largo y tendido sobre él. ¿Os apuntáis a la guerra total?

¡Hay que salvar el mundo!

Antes de pasar al modo más popular, hay que aclarar que *Fortnite* tiene dos variantes. *Fortnite* (a secas) es el modo para hasta cuatro jugadores. Éste nos da acceso a una especie de "campaña" que cuenta con un hilo argumental para dar contexto y que nos anima a sobrevivir junto a otros tres jugadores (siempre en modo online) a oleadas de zombis. En este modo Salvar el mundo, el 98% de la población mundial ha desaparecido debido a una mortal tormenta, la cual ha convertido a la gente en criaturas sedientas de sangre, y los "héroes" deben utilizar todo el armamento que encuentren para evitar que los enemigos tomen su núcleo.

El planteamiento es muy sencillo, pero Epic añadió una mecánica de construcción que, en juegos como *Minecraft*, ha demostrado su eficacia para atrapar a los jugadores. Consiguiendo tres tipos de materiales (madera, ladrillo y piedra), que podemos obtener rompiendo objetos del escenario, debemos construir barricadas y trampas

para frenar a los hambrientos zombis. La construcción es liosa al principio, pero, en cuanto le pillamos el truco a los controles, resulta sencilla y haremos auténticas obras de arte arquitectónicas en un periquete. Poco a poco, vamos avanzando por el mapa, desbloqueando retos y misiones, así como ganando medallas por nuestro rendimiento en la partida, lo que nos permite desbloquear aspectos, materiales, armas y nuevos niveles para continuar este juego cooperativo. Es la antesala de *Fortnite: Battle Royale* y resulta un juego realmente entretenido, ideal para noches de amigos sin querer meterse en la jungla del competitivo. ¡Ojo! Este modo sólo está disponible en PS4, Xbox One y PC, y es de pago en su versión de Acceso Anticipado. Nos ofrece una serie de extras como parte del "Pack de Fundadores", pero, si queréis esperar a la versión gratuita, que llegará este año, podéis ir jugando al juego que ha devuelto a Epic a la senda del éxito.

El multijugador total

Como decimos, *Fortnite: Battle Royale* es un juego totalmente independiente del modo Salvar el mundo de *Fortnite*. Si habéis jugado a *PUBG*, ya sabréis de qué va. Si no, os lo explicamos: 100 jugadores se lanzan desde un autobús volador a una isla. Todos van desprovistos de armas, medicinas y escudo, por lo que deben aterrizar en una zona más o menos desierta en la que haya casas donde poder buscar este tipo de objetos. En cada partida, aparecen de manera aleatoria, para que no vayan »

LOS DISPAROS EN TERCERA PERSONA DAN "GUSTITO", SEÑA DE IDENTIDAD DE LOS CREADORES DE GEARS OF WAR



El modo Salvar el mundo es de pago por ahora, y nos invita a acabar con zombis, cooperando con cuatro amigos. No está en Switch.



"Salvar el mundo" nos enseña a construir rápido tanto barreras como trampas, algo fundamental para dar el salto al modo competitivo.

■ En el modo 50 v 50, se producen batallas espectaculares cuando los dos equipos se juntan en un punto del mapa. Los explosivos son la clave.

LO MEJOR

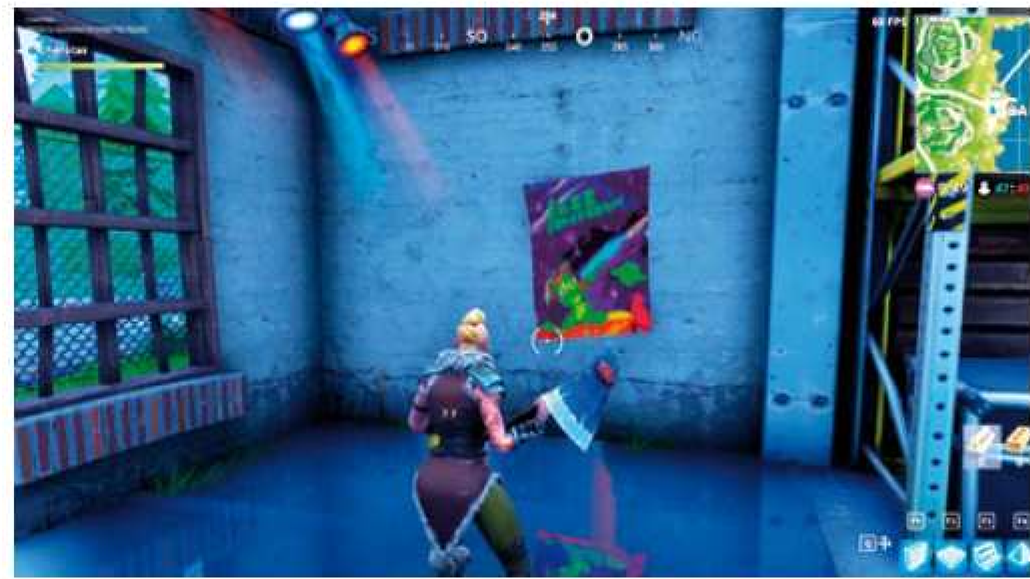
La tensión del género battle royale, así como un modo Salvar el mundo que es muy divertido. La tensión, la sensación al disparar, la variedad que aporta la construcción y el cross-play.

LO PEOR

Si tenemos PS4, no podemos jugar con (y contra) usuarios de otros sistemas. Los menús son muy liosos y constantemente nos "lanzan" los micropagos a la cara. ¡Ya pagaré si quiero!

■ La categoría de las armas varía (hay normales, verdes, moradas y doradas). Aunque aparecen de forma aleatoria, es fácil encontrar un buen arsenal al principio de cada partida.





■ Hay secretos en los mapas, como cofres que nos dan objetos especiales y referencias a otros juegos, a películas y al propio pasado de Epic.



■ La versión de Switch sufre un poco en cuanto a rendimiento se refiere, pero la distancia de dibujado es genial y se controla a la perfección.



■ En Switch, es preferible jugar con el mando Pro, pero los Joy-Con también son cómodos y podemos apuntar con los sensores de movimiento.

» con los planes hechos, y el que gana la partida es el último que queda en pie. Podemos jugar en solitario, por parejas, en grupos de cuatro o en un gran combate de 50 contra 50, y el factor común es la tensión. Cuando vamos en grupo, la cosa es más relajada, pero, cuando jugamos solos, hace que segreguemos adrenalina sin parar: la tensión se puede cortar con un cuchillo y hay que estar atento a todo lo que nos rodea para que no nos pillen desprevenidos. Si morimos, se acabó. Sí, podemos ser espectadores, pero lo interesante es la rapidez con la que podemos abandonar la partida y empezar otra. En todo momento estamos jugando, y eso es un punto a favor muy importante. Además, otra mecánica que está haciendo que *Fortnite: Battle Royale* triunfe es la construcción. Sí, los controles son algo complicados al principio, ya que debemos gestionar las armas y la construcción, pero pasa lo mismo que en el modo Salvar el mundo: cuando le pillamos el tranquillo, podrían convalidarnos la carrera de arquitectura. Construir paredes, rampas, plataformas y trampas es realmente útil para protegernos, para llegar a lugares elevados sin dar un rodeo y, sobre todo, para intentar encerrar al enemigo y que caiga en nuestra trampa. No es sencillo, pero lo que parece complicado al principio (por la

MORIREMOS MUCHO AL PRINCIPIO, PERO, CUANDO SE LE COGE EL TRUCO, ES UNA EXPERIENCIA COMPETITIVA GENIAL

LAS CLAVES DE UN AUTÉNTICO FENÓMENO

Parece simple, pero Epic ha tejido un entramado de mecánicas y elementos que convierten a Fortnite: Battle Royale en un fenómeno que, en un tiempo, podríamos comparar al de Minecraft. Además, ha roto muchas barreras con el juego cruzado.



El modo para un jugador no es el plato principal, pero sí un muy buen entrante para familiarizarnos con las mecánicas y disfrutar de disparos muy bien medidos sin tener la tensión de un modo competitivo (y mucho, realmente) para hasta 100 jugadores.



No hay barreras, y podemos jugar entre usuarios de One, PC, iOS, Switch y Android (muy pronto). El Pase de Batalla de estas versiones, así como la progresión, se comparte. Lamentablemente, Sony no permite esto en la versión de PlayStation 4.



Jugar con amigos es una gran experiencia, y hablar por el micro es esencial para conseguir llegar lo más lejos posible en la partida. Aunque también nos divertiremos si jugamos solos con una escuadra, lo más recomendable es ir con colegas.



El Pase de Batalla cuesta 9,99 € por temporada y añade ítems cosméticos y skins cada semana. Podemos jugar sin pagar, pero aporta profundidad a las partidas: trae misiones y desafíos exclusivos, y podemos ganar PaVos extra (la moneda del juego).



La tormenta se marca en el mapa del Battle Royale como un círculo en el que debemos entrar. Cada poco tiempo, el círculo se estrecha y, si nos pilla fuera, morimos. Esto añade más tensión y favorece que las partidas no se alarguen hasta la eternidad.



La mano de Epic en temas gráficos es una delicia, y está demostrando su buen hacer añadiendo modos diferentes y contenido semanal para que la diversión no pare. Además, tiene un toque "gamberro" a nivel visual que le sienta de maravilla.

cantidad de opciones) se vuelve intuitivo con el paso de las partidas. Ahora bien, ¿dónde están la progresión y la "gracia" de jugar mucho?

Es el punto polémico, pero también lógico. Al ser un free-to-play, Epic debe obtener ingresos, y se ha sacado de la manga el Pase de Batalla, una suscripción que nos permite subir rangos (del 1 al 100) para conseguir aspectos distintivos y otros ítems cosméticos para nuestro equipo. No es nada que marque una diferencia al jugar, pero sí nos da un "estatus" en la partida y nos hace querer superar los retos semanales que la compañía va añadiendo para, así, conseguir experiencia más rápido. Esta suscripción cuesta 9,99 € y nos da acceso a los 100 niveles de la escala durante cada temporada. Éste es el otro punto fuerte de *Battle Royale*, ya que Epic añade nuevo contenido temático en cada temporada (van cinco, y esta última acaba de empezar), como



OPINIÓN

Epic no reinventa la rueda con *Fortnite*, pero sí ha logrado un juego capaz de atrapar a jugadores veteranos y novatos gracias a su variedad de mecánicas y a lo divertido que resulta. Además, es el ejemplo perfecto de "juego como servicio" que va cambiando y mejorando gracias a las actualizaciones semanales.

85

Por Alejandro Alcolea @Lherot

armas, vehículos, skins, elementos en el mapa y una especie de "narrativa emergente" que mantiene el interés de los jugadores. A diferencia de Salvar el mundo, *Battle Royale* sí está disponible en PS4, One, PC, Switch, iOS y, muy pronto, Android. Además, en todas las plataformas, excepto en PS4, hay cross-play. Se trata de la posibilidad de jugar con amigos de cualquier plataforma, pero también de la opción de comprar el Pase de Batalla en PC y continuar nuestra progresión en Switch, One o cualquiera de las otras plataformas compatibles. No hay barreras, y eso es fantástico en este juego.

Unreal Engine, como un guante

Además de permitir que juguemos con nuestros amigos de otras plataformas, Epic ha adaptado el juego a la perfección en todos los sistemas. Es evidente: el motor Unreal 4 es de su propiedad (es el de *Gears of War 4* o *Hellblade*, por ejemplo) y se adapta a la perfección tanto a las máquinas más potentes (compatible con PS4 Pro y One X) como a móviles y Switch. Los gráficos son vistosos y el sonido, una parte esencial de la experiencia, está muy logrado.

Podríamos achacarle que es poco innovador, ya que presenta mezclados conceptos ya existentes, pero es tan divertido que consigue que las horas se nos pasen volando. Y gratis.

VUESTRA OPINIÓN

WEB PabloyMarjo

"Ya he probado la versión de Switch con giroscopio... ¡y lo han implementado genial! Ahora sí me voy a enganchar. Con giroscopio, cambia la película... ¡y mucho!"

Zaid Mo

"Es tarde para la versión de Android. Se está perdiendo la emoción. Deberían sacarlo ya, porque va a perder a muchos jugadores de Android, aunque, con el dinero que ganan..."



Las fases con Crash corriendo hacia la pantalla son un clásico de la saga. Apenas tendrás un segundo para reaccionar en algunos saltos.

Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy

TRES CLÁSICOS DE LOS 90 CON LA DIFICULTAD DE ANTAÑO

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Plataformas
DESARROLLADOR Vicarious Visions
DISTRIBUIDOR Activision
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Tras cumplirse la ventana de exclusividad de un año de PS4, el remake de los tres primeros juegos protagonizados por Crash Bandicoot llega por fin a Nintendo Switch, Xbox One y PC.

Las diferencias entre la versión para la consola de Sony y la de Microsoft son imperceptibles, pero teníamos muchas ganas de ver cómo se las ingeniaba Vicarious Visions para llevar *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy* a Switch. Y la verdad es que esta versión cumple a nivel técnico, aunque la resolución baje a 480p en modo portátil, frente a los 720p que muestra la consola mientras está conectada al dock. Tampoco es que esto afecte a la jugabilidad de un recopilatorio obsesionado con mantener una fidelidad absoluta respecto a los originales de PSOne. Tanto, que pondrá a prueba la paciencia de quienes se hayan acostumbrado a los relajados niveles de dificultad que ha ofrecido la industria del videojuego en las últimas décadas.

Un complicado desarrollo

El desarrollo de este remake no fue sencillo. Sin posibilidad de reciclar el código fuente de los originales, y con muchos datos comprimidos en formatos hoy en día indescifrables, tal y como desveló Vicarious Visions en la web Ars Technica, el equipo recibió de Naughty Dog (autores de la trilogía original) las mallas 3D de los tres juegos y, a partir de ahí, tuvo que reconstruirlo todo. La evidente mejora gráfica queda patente en la divertida secuencia que aparece nada más arrancar el juego. En su afán por respetar el espíritu de los originales, Vicarious Visions recurrió a foros de fans de *Crash Bandicoot* e incluso speedrunners para testear el desarrollo y, claro, lo ha hecho tan bien que los tres son tan difíciles como los juegos de PSOne de finales de los 90. En los *Crash*, se pueden conseguir muchas vidas recogiendo manzanas y completando rondas de bonus, pero también perderemos muchas más en unos niveles con cámaras caprichosas y una detección de enemigos y plataformas... un tanto sospechosa. Los ni-

VICARIOUS VISIONS RECONSTRUYÓ LOS TRES JUEGOS A PARTIR DE LAS MALLAS 3D DE LOS ORIGINALES DE PSONE

LO MEJOR

Los gráficos han sido creados desde cero, y se nota. El estupendo doblaje. La posibilidad de jugar con Coco, algo que sólo fue posible en su momento en algunas fases de la tercera entrega.

LO PEOR

La detección de los enemigos y algunas plataformas es caprichosa, por no decir algo más duro. Algunos jugadores no encajarán bien el exigente nivel de dificultad de algunos niveles.

Los tres juegos presentan niveles con cámara lateral, en los que es más sencillo calcular la distancia.





Vicarious Visions ha creado los gráficos de este remake desde cero, y eso se nota, especialmente en el look del propio Crash Bandicoot.



El juego no explica cómo lograr que Coco sea un personaje seleccionable. En la secuela, por ejemplo, nos esperará en el piso de arriba.

veles en los que Crash corre hacia el fondo o a hacia la pantalla, huyendo de rocas rodantes a lo Indiana Jones, fueron producto de las limitaciones de PSOne, una manera de crear entornos 3D sólidos y fluidos que Naughty Dog fue perfeccionando en sus siguientes producciones. Son unas fases tan espectaculares como puñeteras, en las que apenas tienes un segundo de reacción para saltar o esquivar un obstáculo. Y lo peor no son los saltos sobre fosos: en los ríos de lava, se suma, además, una detección rigurosa que te devolverá de un plumazo a los 90, cuando los plataformas eran correosos, diseñados para durar. Por ello, servidor os recomienda encarecidamente el uso del Mando Pro frente a los Joy-Con.

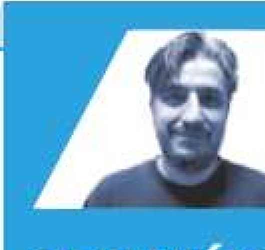
Un pequeño respiro

En Vicarious Visions eran conscientes de que los jugadores actuales quizás no tengan la misma tenacidad que los de antaño, así que han incorporado algunas ayudas. Por ejemplo, si encadenamos varias muertes en el mismo punto de una fase, Crash reaparecerá en el checkpoint acompañado de la máscara Aku Aku, con la que podremos recibir un primer impacto del enemigo sin perder por ello otra vida.

También nos ha alegrado descubrir Stormy Ascent (un nivel desechado en el primer juego de la saga por ser demasiado difícil) y, sobre todo, se agradece la oportunidad de jugar con Coco, a la que podremos seleccionar, una vez que derrotemos a Papu Papu y Ripper Roo en *Crash Bandicoot* y *Crash 2: Cortex Strikes Back*, respectivamente, aunque el juego no aporte demasiadas pistas sobre cómo hacerlo. En el primer juego, tendremos que mirar bien en el mapa (está justo al lado del nivel de Papu Papu); en *Crash 2*, Coco aparecerá en la máquina del tiempo del nivel superior. En la tercera entrega, es mucho sencillo: Coco nos esperará junto al terminal que sirve de hub entre niveles.

Tres clásicos a buen precio

La estructura de los *Crash*, con niveles cortos pero intensos, unida a la función de autoguardado, hace de esta trilogía un combo apetecible para jugar fuera de casa. No ofrecen la libertad de acción de *Super Mario Odyssey*, y su correosa dificultad y un control mejorable (aunque extremadamente respetuoso con los originales) pondrán a prueba nuestra paciencia, pero, por menos de 40 €, podremos llevarnos a casa tres auténticos clásicos, primorosamente actualizados a nivel gráfico y con un excelente doblaje en castellano. Una oferta muy tentadora para aquéllos que los disfrutaron en su día y para los novatos que busquen un buen desafío.



OPINIÓN

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

Ser fieles a los originales conlleva cosas buenas y otras no tanto. La cámara y la detección siguen siendo tan puñeteras como en los 90, pero quizás es culpa nuestra: nos hemos ablandado desde entonces. En cualquier caso, disfrutar de estos tres clásicos por menos de 40 euros es una gran noticia.

83







Octopath Traveler

REGRESO A LA ÉPOCA DORADA DE LOS J-RPG

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Acquire (Square Enix)

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Square Enix, con los productores de *Bravely Default* a la cabeza, nos presenta su proyecto más ambicioso hasta la fecha para Nintendo Switch. Y llega en forma de homenaje a los grandes clásicos de los J-RPG de la década de los 90.

Y es que basta echar un rápido vistazo a las pantallas que acompañan a este análisis para que resulte inevitable evocar a joyas del pasado como *Final Fantasy VI* o *Chrono Trigger*, ambos de la propia Square. *Octopath Traveler* hereda gran cantidad de elementos de estos títulos, pero, a la vez, no se arruga a la hora de innovar en muchos otros. Eso sí, lo hace buscando siempre mantener el equilibrio entre "lo viejo" y "lo nuevo"; unas sensaciones que trasladen a la adolescencia a todos aquéllos que crecimos con consolas como SNES, pero que, al mismo tiempo, rezumen "actualidad". Veamos si lo logra.

Un camino, ocho sendas

Una de las principales particularidades de la aventura es que, al inicio, debemos escoger a uno de los ocho protagonistas. Cada uno de ellos pertenece a una clase diferente (boticario, erudito, cazadora...) y comienza su viaje en un punto distinto del mundo fantástico de Orsterra. Esta elección no sólo marca el arranque de la historia, sino que, además, condiciona la manera en la que exploramos. Y esto es gracias a que cada héroe posee una habilidad propia, llamada acción de senda, con la que puede interactuar de forma única con los habitantes. Por ejemplo, Therion, el ladrón, es capaz robar objetos; Olberic, el guerrero, puede retar a un duelo; Tressa, la mercader, es única consiguiendo gangas... Así, el primer capítulo de cada héroe sirve como introducción a estas mecánicas, que se apoyan en la clásica exploración de pueblos en los J-RPG. Hablar con los aldeanos, comprar equipo en las tiendas, dormir en la posada o solucionar pequeños entuertos, casi siempre orientados a aprovechar las acciones de senda, son nuestras tareas principales en estos pintorescos lugares que, siempre, suponen la antesala a una mazmorra repleta de combates aleatorios.

Lo interesante es que, una vez eliminado el jefe final de turno, regresamos al mapa, que nos indica la posición del resto de protagonistas. A partir de ese momento, depende de nosotros elegir a qué lugar ir a continuación, si bien es cierto que esta libertad tiene truco. Afrontar el segundo capítulo de nuestro héroe inmediatamente después del primero es un suicidio, ya que el nivel recomendado para hacerlo triplica al que tenemos de forma "natural". Por tanto, al final, el juego nos guía para que vayamos recogiendo a los siete héroes restantes. Hacerlo es sencillo, pues sólo hay que a ir a la región en la que se encuentra cada uno para vivir su primer capítulo, que se desarrolla de la misma manera que si lo hubiéramos elegido de inicio. Al superarlo, el personaje se une a nuestro grupo y se "activa" también su siguiente episodio, que »



LAS OCHO HISTORIAS SON INDEPENDIENTES, POR LO QUE CADA HÉROE PROTAGONIZA SU PROPIO ARCO ARGUMENTAL EN EL MUNDO DE ORSTERRA

Los combates son muy estratégicos. Si jugamos bien nuestras cartas, podemos evitar muchos ataques de los enemigos.

LO MEJOR

Más de 60 horas de rol japonés de estilo clásico. El sistema de combate es profundo y aprovecha bien las diferencias entre personajes. A nivel gráfico y musical, es una pasada.

LO PEOR

Algunas historias están mejor hiladas que otras. El esquema de los capítulos es algo reiterativo. Los combates, aunque bien llevados, pueden hacerse muy largos en ocasiones.



Los talentos son acciones únicas de combate. Cyrus desvela una debilidad, H'aanit puede capturar a los enemigos, Alfyn elabora pociones...



El mapa muestra el lugar de inicio de cada capítulo, así como el nivel recomendado para acometerlo. La dificultad se ajusta a nuestro progreso.



Comprar equipo en las tiendas es fundamental para mejorar las características de los personajes y afrontar las batallas más complicadas.



La diversidad entre las distintas regiones de Orsterra es enorme. Y todas cuentan con un fantástico diseño que remite a la era de los 16 bits.

» vuelve a requerir un nivel muy elevado, lo que nos obliga a ir a por otro héroe y, así, mejorar nuestras habilidades.

A nivel narrativo, las historias independientes de los personajes, sin ser nada del otro mundo, resultan interesantes, aunque acusan un tanto la reiteración de la estructura de los capítulos, que se resume en llegada a un pueblo, viaje por caminos y mazmorra.

Algo similar sucede con las misiones secundarias, que recurren demasiado a las labores de recadero, pero que sacan partido a nuestro grupo. Y es que llevar a varios personajes a la vez (hasta un máximo de cuatro, intercambiables en las tabernas) nos permite aprovechar sus distintas acciones de senda en cada momento, multiplicando las posibilidades, y, sobre todo, aportando mucha variedad a los combates.

El turno del combate

Los enfrentamientos utilizan el clásico sistema de turnos, pero incluyen varios elementos que les confieren una identidad propia. El más importante es el sistema de debilidades, que debemos dominar al dedillo. Os lo explicamos: cada tipo de enemigo es vulnerable a uno o varios tipos de armas y magias. Si le atacamos con una de ellas, desvelamos esa debilidad concreta, oculta al inicio de la batalla. Tras golpear esa fla-

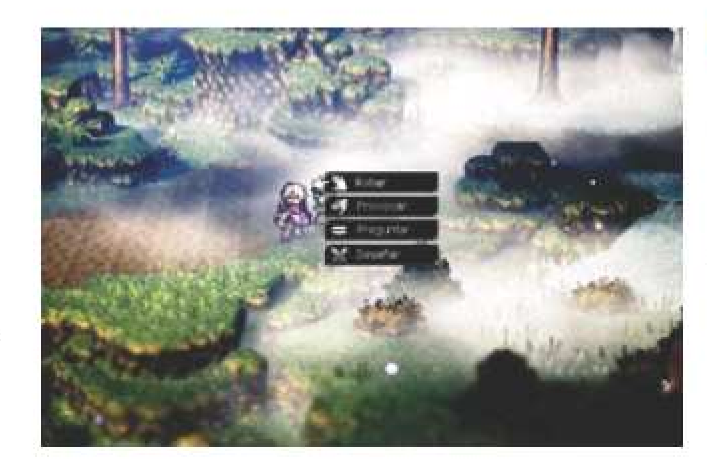
LOS COMBATES POR TURNOS SON MUY FRECUENTES, Y SU DURACIÓN, EN OCASIONES, RESULTA DEMASIADO LARGA

VIAJEROS POR EL MUNDO DE ORSTERRA

La exploración es la parte más importante del juego. La llevamos a cabo desde ocho puntos de vista diferentes, pero siempre siguiendo unas pautas comunes a todos los personajes. Así vivimos este enorme universo de fantasía pixelada.



Los ocho héroes tienen una clase única: clérigo, erudito, cazadora, ladrón, mercader, boticario, guerrero y bailarina. Esto marca sus características físicas en combate, las magias y armas que pueden utilizar, y sus acciones de senda mientras exploran.



Las acciones de senda nos permiten obtener distintas ventajas de los habitantes de Orsterra. Algunos personajes realizan acciones nobles (como la de comprar) y otros obtienen el mismo resultado final con una acción deshonesta (como la de robar).



La historia de cada personaje es independiente y se divide en capítulos. Las interacciones con el resto del grupo se limitan a pequeñas conversaciones privadas entre ellos, que suelen tener lugar momentos antes de iniciar un nuevo episodio.



Las misiones secundarias son muy numerosas. Para cumplirlas, suele hacer falta usar las acciones de senda de héroes concretos. Desde el diario, en el menú, consultamos todas las tareas secundarias que tenemos activas en ese momento.



Las tabernas están presentes en todos los pueblos. En ellas, obtenemos información sobre la misión actual e intercambiamos a los miembros del grupo. Podemos llevar a un máximo de cuatro. Los descartados no suben de nivel mientras descansan.



Para viajar entre pueblos, recorremos caminos de todo tipo. En ellos, encontramos objetos, como cofres, y nos topamos con combates aleatorios. La frecuencia de las batallas es bastante elevada y, casi siempre, los enemigos tienen mucho aguante.

queza, u otra distinta, un número determinado de veces, el enemigo entra en ruptura, lo que lo deja fuera de combate un turno y reduce su defensa.

A esta mecánica hay que sumar los puntos de impulso, con los que multiplicamos el efecto de nuestros movimientos, y los talentos, o acciones únicas. Estas habilidades exclusivas les permiten invocar bestias, sanar estados alterados o efectuar ataques muy poderosos, por lo que es vital llevar siempre un grupo equilibrado, con un miembro orientado al ataque, otro a la curación... El resultado de esta conjunción de posibilidades son unos combates tan estratégicos como profundos. No son demasiado difíciles si llevamos el nivel adecuado, pero, en muchas ocasiones, sí excesivamente largos, en especial los que nos enfrentan a ciertos enemigos finales, que pueden tardar 30-40 minutos en caer. Es una cuestión que hay que tener en cuenta, ya que, en



Por David Alonso @Davealonsoh

OPINIÓN

Tiene una factura técnica y sonora impecable, una extensa duración y un desarrollo clásico, pero con toques innovadores. Y, aunque sus historias no sorprenden, el esquema de los capítulos es reiterativo y los combates por turnos pueden ser pesados, se trata de un regalo para los fans de los J-RPG.

89

las más de 60 horas que dura la aventura, los combates son numerosos.

Una maravilla visual y sonora

Técnicamente, es una auténtica preciosidad. Gracias al uso de la tecnología HD-2D, Square Enix ha conseguido una integración plena de los elementos "retro", como los personajes pixelados, con los entornos poligonales. A esta sensación contribuyen una preciosa paleta de colores y un acertadísimo uso de la profundidad de campo, que utiliza el desenfoque de los fondos de forma exquisita. Culminan este apartado unos cuidados efectos de luz en tiempo real y una fluidez total, que se mantiene como una roca en modo portátil. El resultado, sin discusión, es una fusión perfecta entre "lo viejo" y "lo nuevo". La misma sensación ofrece la maravillosa banda sonora, claramente inspirada en los J-RPG de los 90, pero que destila frescura en cada partitura. Es, simplemente, deliciosa. Las voces (en inglés o japonés) no están a la altura, pero cumplen y quedan compensadas por un excelente trabajo en la localización de los textos al castellano. Quizás *Octopath Traveler* no sea el clásico instantáneo que se prometió, ni siquiera un juego para todo el mundo, pero, si amas los J-RPG clásicos y no te arrugas ante los combates por turnos, tienes por delante una aventura imprescindible.



VUESTRA OPINIÓN

WEB hraesvelgr

"La demo me ha ganado como comprador. Pensaba comprarme en verano Wolfenstein II, pero, tras probar la demo, he decidido hacerme con el título de Square Enix."

WEB Ryuuzaki

"A mí el prólogo me está dejando muy buen sabor de boca. Bravely Default me encantó, y espero que éste esté a la altura. Square Enix acierta más con los RPG de menor coste."



El Gran Cañón del Colorado, las Cataratas del Niágara o el Monte Rushmore comparten protagonismo con ciudades como Nueva York, Los Ángeles, Miami, Chicago, Detroit...

The Crew 2

ECLECTICISMO VEHICULAR Y GEOGRÁFICO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Ivory Tower
DISTRIBUIDOR Ubisoft
JUGADORES 1-8
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

El motor es religión en Estados Unidos, y *The Crew 2* rinde homenaje a ambos con un sinfín de competiciones por tierra, mar y aire, mientras te invita a convertirte en una estrella rutilante.

La primera entrega de la saga, lanzada en diciembre de 2014, tuvo un largo recorrido en forma de DLC que fueron añadiendo disciplinas, como *Wild Run* y *Calling All Units*. Pues bien, esta secuela se siente casi como otra expansión, pues reaprovecha mucho contenido, pero añadiendo avionetas y barcos, lo que supone ampliar el mapa a lo largo, ancho y alto, con océanos, ríos, lagos, canales o, por supuesto, toda la inmensidad del cielo. De ahí que se lance como un juego nuevo, que, además, repetirá la fórmula de ampliarse de forma constante.

Como el original, es un juego de mundo abierto que exige conexión permanente obligatoria, algo que, esta vez, entendemos aún menos. Parte de la gracia está en formar una pandilla cooperativa, pero lo cierto es que se puede jugar en solitario, se puede pausar la partida y, para más inri, no se ha incluido de serie el multijugador competitivo (llegará en invierno). Otra cosa que se ha reducido es el trasfondo narrativo. Esta vez, no hay una historia cinematográfica que sirva como hilo conductor, aunque sí algunos personajes que nos introducen en la serie Live Xtrem, una competición en cuyas sucesivas rondas sólo pueden participar quienes tengan suficientes seguidores. Así, tenemos que ganarnos el favor del público superando pruebas, realizando retos de habilidad (como hacer eslalon, romper boyas, volar a baja altitud o pasar por radares a toda pastilla) y, nuestra actividad favorita, sacando casi un centenar de fotos a edificios icónicos, monumentos o hasta fauna autóctona.

Multidisciplinar y muy arcade

The Crew 2 tiene en su eclecticismo una gran virtud, pues ningún otro juego hace nada parecido. Para empezar, hay competiciones en asfalto, que pueden ser carreras urbanas (con coches de calle, hipercoches o motos),

SE SIENTE CASI COMO UNA EXPANSIÓN, PUES REAPROVECHA MUCHO CONTENIDO Y LE AÑADE AVIONETAS Y BARCOS

LO MEJOR

La variedad de disciplinas, sobre todo por tierra. La vasta recreación de Estados Unidos, ampliada con agua y aire. Las misiones fotográficas. Tiene ciclo día-noche y efectos climáticos.

LO PEOR

Conexión permanente obligatoria. Físicas endebles que repercuten en el control. Mala optimización para jugar con volante. IA tramposa. Barcos y aviones no son gran cosa. Sin multi competitivo.



Ver EE.UU. a vista de pájaro es la mayor novedad jugable y visual de esta secuela. Ahí está, viendo pasar el tiempo, el Capitolio.



Hay más de 250 vehículos, pertenecientes a 58 fabricantes reales. Esta KTM del Dakar, por ejemplo, es ideal para "surcar" las dunas del desierto.



Como simulador turístico, *The Crew 2* no tiene parangón. Aquí veis el río Hudson, con el Puente de Brooklyn y el "skyline" de Manhattan, Empire State incluido.

carreras en circuitos (con turismos de competición o monoplazas como el Red Bull 2017), pruebas de drag (son en línea recta y sólo hay que vigilar el acelerón inicial y los cambios de marcha) y eventos de derrape. Luego, en la vertiente offroad, hay rallycross, motocross (con pistas llenas de resaltos) y raids (con navegación más o menos libre, en plan Dakar), a lo que cabría añadir las arenas con monster trucks, llenas de tirabuzones, canalones y rampas. Finalmente, tenemos las carreras acuáticas y las pruebas aéreas, que pueden ser de realizar piruetas o bien contrarrelojes en las que atravesar ciertas puertas. Pese a las buenas intenciones de esto último, lo cierto es que la mayor diversión sigue estando en las pruebas sobre tierra firme, casi ninguna de las cuales es nueva...

La jugabilidad es muy similar a la del original, de modo que se hace necesario mejorar el rendimiento de los vehículos con nuevas piezas. El problema es que eso entronca con una IA tramposa de la que, a veces, es difícil alejarse, por muy bien que se conduzca. Como punto positivo, ya no hay patrullas de policía que nos toquen las narices.

Ahora bien, se ha heredado el grave problema de las físicas. Aunque el control cumple, es demasiado arcade, y no particularmente placentero. Da igual desactivar las ayudas, porque el manejo apenas varía y hay bamboleos extrañamente irreales, sobre todo al pilotar motos. Además, jugar con volante es un suplicio, pues hay problemas de alineación, el force feedback es flojísimo y hasta desaparecen comandos clave.

Un país inmenso y familiar

El mapa ha ganado en tridimensionalidad respecto a la primera entrega y sigue siendo genial. El grado de detalle es normalito, pero hay ciclo día-noche y efectos de lluvia y nieve. Lo malo es que se siente un poco desaprovechado, por la opción de viaje rápido, y el indicador de ruta es confuso (se ha eliminado la línea "voladora" azul de la primera entrega). En cuanto a los vehículos, cumplen, pero no hay daños visuales ni tampoco una recreación interior particularmente detallada.



OPINIÓN

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Abarca todo y más en el género de la velocidad en mundo abierto, con múltiples disciplinas y una gran recreación a escala de Estados Unidos. Los aviones y los barcos son una curiosidad turística, pero, al final, la diversión está en las pruebas por tierra... las mismas que en el primer *The Crew* y sus DLC.

75

VUESTRA OPINIÓN

WEB erg

"Me parece una currada de juego. Entre sus muy buenos gráficos (aun con el infinito mapa), su gran cantidad de vehículos o poder hacer lo que uno quiera, me parece muy buen juego."

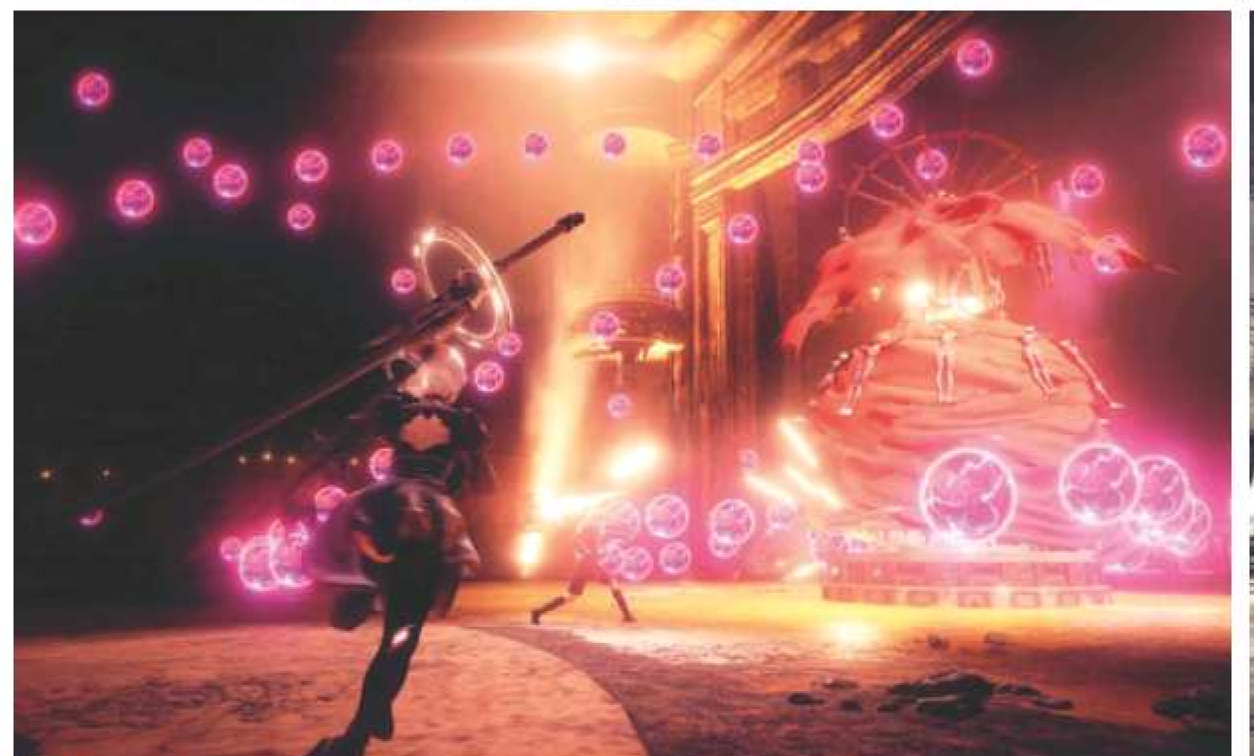
WEB Abraham Morales

"Decepción. La conducción es ultraarcade: te puedes chocar con muros como si nada: con las motos, vas rebotando en árboles como si nada. Los aviones y los barcos sobran."

La unión de Square Enix y Platinum Games ha dado como resultado uno de los RPG con más personalidad de la generación, que luce mejor que nunca en Xbox One X.









Esta edición incluye el contenido descargable que apareció después del lanzamiento en PS4 y PC: tres escenarios, nuevas misiones secundarias, atuendos, una nueva canción...

NieR Automata: Become as Gods Edition

UN JUEGO DE ROL QUE NO DEBERÍAS DEJAR ESCAPAR

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One

GÉNERO Rol de acción

DESARROLLADOR Platinum Games

DISTRIBUIDOR Square Enix

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 49,95€ Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Este J-RPG de culto desarrollado por Square Enix y Platinum Games sorprendió el año pasado en PS4 y PC por su genial desarrollo, un argumento inesperado y grandes personajes. Ahora, llega a Xbox One con esta edición definitiva, que conserva sus virtudes y añade todo el contenido adicional que se lanzó posteriormente.

NieR Automata fue una obra "complicada", tanto por su planteamiento de J-RPG tradicional, que se alternaba con un sistema de combate muy innovador (cuerpo a cuerpo y con mecánicas de un shooter de doble stick), como por ser la secuela de un juego de culto que no había tenido éxito. Pese a las dificultades, el resultado fue impecable.

Rol y acción en un mundo desolado

2B y 9S, los androides protagonistas, se enfrentan a partes de exploración por unos escenarios desolados y minimalistas, mejora de habilidades mediante chips, combates épicos contra criaturas gigantescas y secuencias de acción en las que la cámara se bloquea como si fuera un juego en desarrollo horizontal 2'5 D o un shooter en perspectiva cenital. A esta variedad hay que añadir una línea artística muy particular, una música brillante y un ritmo que no decae nunca.

Las gran novedad de esta versión, aparte de incluir el DLC, radica en su apartado técnico. En Xbox One y PS4 no hay demasiadas diferencias, pero en One X podemos disfrutarlo a 2160p, frente a los 1080p de PS4 Pro. Es verdad que la comunidad se ha quejado de errores en el HDR, aunque nosotros no los hemos experimentado y esta versión nos parece la más nítida.

En cualquier caso, esta edición es una oportunidad perfecta para disfrutar de uno de los RPG más sorprendentes que hemos visto en años, y que corre el riesgo de pasar desapercibido. Si te atrae el género, no lo consientas.



OPINIÓN

No nos extraña que se haya convertido en un juego de culto. Nos ofrece una experiencia única en el género del J-RPG: exploración, combate y un argumento sorprendente, con grandes protagonistas. Es un juego verdaderamente especial.

93

Por David Martínez @DMHobby

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | PC



Moonlighter

HÉROE Y TENDERO, A LA ESPAÑOLA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Digital Sun

DISTRIBUIDOR
11 Bit Studios

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

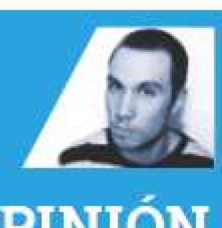
Los roguelikes, esos juegos de estilo action RPG en los que exploramos mazmorras, recogemos ítems, morimos y vuelta a empezar, están muy de moda, y los españoles de Digital Sun han conseguido innovar sumando a la fórmula la gestión de una tienda. El resultado convence.

En *Moonlighter*, nos ponemos en la piel de Will, un muchacho que sueña con convertirse en un héroe, pero que tiene que gestionar la vieja tienda de su abuelo. ¿Se pueden combinar las dos facetas?

Se lo dejo barato, oiga

Como aspirantes a héroes, podemos viajar a las cuatro mazmorras del juego. En su interior, que se genera de forma aleatoria, exploramos y luchamos contra toda clase de criaturas de las que obtenemos materiales... que podemos vender en la tienda. A medida que la aventura progresa y el tamaño de la tienda aumenta, se van incluyendo nuevos elementos a la gestión, que hacen que sea realmente divertido llevar la tienda. Además, tenemos que equilibrar las dos facetas, ya que, para adentrarnos más profundamente en las mazmorras, necesitamos nuevo equipo, que se consigue forjándolo con los materiales que recogemos. También sorprende la ingeniosa gestión del inventario, que convierte la tediosa tarea de organizar la mochila en un divertido puzle.

La guinda la ponen un apartado audiovisual que encandila desde el primer momento, basado en el pixel art y en una pegadiza banda sonora. Para rematar, los chicos de Digital Sun no dejan de lanzar actualizaciones. Si te gustan los roguelikes o los simuladores de mercader, ve a por él. ■



OPINIÓN

Moonlighter **cambia los esquemas de los roguelikes con una propuesta muy original y divertida. Digital Sun ha logrado que nos lo pasemos tan bien explorando mazmorras como convirtiéndonos en gestores de una tienda.**

85

■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

■ **PLATAFORMAS** Switch



Wolfenstein II: The New Colossus

MACHACA NAZIS DONDE QUIERAS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Panic Button

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

A finales de 2017, llegaba a PS4, Xbox One y PC esta secuela del fantástico *Wolfenstein: The New Order*, que se convirtió en uno de los mejores juegos de acción en primera persona de 2017.

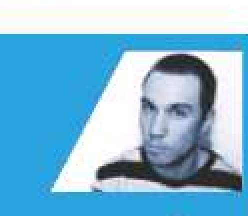
Ahora, como ya hizo con el fantástico *Doom*, la gente de Panic Button ha logrado realizar una increíble versión para Switch.

Un híbrido colosal

El juego conserva la gran virtud que nos conquistó en su día: un gunplay finísimo, frenético, espectacular y con sabor a clásico, al que se unen un fabuloso arsenal y un sorprendente guión, con momentos inolvidables. Además, esta versión incluye exactamente lo mismo que el resto: niveles, habilidades, armas, coleccionables...

Donde sí sale perdiendo es en el apartado gráfico: texturas de menor calidad, tasa de imágenes por segundo reducida, dientes de sierra... Y, pese a todo, es increíble lo que ha logrado Panic Button si tenemos en cuenta las limitaciones técnicas de Switch. Por desgracia, y como ocurría en *Doom*, la imagen parece estar pasada por un filtro que hace que todo se vea borroso, especialmente en modo portátil, donde llega a ser molesta. Además, los Joy-Con resultan incómodos para un título tan frenético, aunque el control por movimiento incluido ayuda.

Es verdad que se ve peor y se juega peor que en PS4, Xbox One o PC, pero, a cambio, tenemos la posibilidad de jugarlo en cualquier sitio. Y, hoy por hoy, es probable que sea el shooter más espectacular que se puede disfrutar en una portátil. Y no es poco. ■



OPINIÓN

Impresiona ver cómo han conseguido encajar todos los tiros, el frenetismo y el carisma del fantástico machacanazis de 2017 en Switch. En modo portátil, la experiencia se resiente, pero, jugando en la tele, es más que notable. Un gran shooter.

85

■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so



Captain Toad: Treasure Tracker

CAZANDO TESOROS DONDE Y CUANDO QUERAMOS

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Plataformas / Puzle
DESARROLLADOR Nintendo
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO/ PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

El Capitán Toad protagonizó en 2014 una gran aventura para Wii U, que no recibió toda la atención que se merecía, circunstancia que va a cambiar con esta remasterización para Switch y 3DS.

Treasure Tracker fue el primer juego protagonizado en solitario por esta simpática seta; una aventura que estaba desarrollada en base a niveles de *Super Mario 3D World*, a los que sustituyen, en esta revisión, niveles inspirados en *Super Mario Odyssey*.

¡En busca de la hiperestrella!

El juego es prácticamente el mismo, por lo que empezamos con nuestros buscatesoros, el Capitán Toad y Toadette, quienes son sorprendidos por Wingo, un pájaro avaricioso que les quita la hiperestrella que acaban de encontrar, llevándose consigo a Toadette. De esta manera, comienza su rescate, que nos lleva a superar más de 60 niveles (sin contar los extras) inspirados en los minijardines Hakoniwa, en los que todo es compacto y reducido. Para pasar de un nivel a otro, hay que conseguir una hiperestrella superando todos y cada uno de los obstáculos y enemigos que haya. Sin embargo, los buscatesoros no saltan como Mario, lo que nos obliga a ingeniámoslas con los recursos de los que disponemos. Para empezar, podemos utilizar nabos y tirárselos a los enemigos, ya sean terrestres o aéreos. Incluso con algunos, como los Boo, podemos utilizar la linterna, que se sostiene en la cabeza de los protagonistas, para iluminarlos y hacer que desaparezcan. En cuanto a los obstáculos, podemos superarlos andando, corriendo e interactuando con las diferentes partes de cada nivel. Hay algunos que se pueden mover pulsando la pantalla táctil, otros en los que hay que activar ciertos interruptores con Toad o Toadette, e incluso otros más en los que hay que duplicar a nuestros héroes. De hecho, existen varios objetos que nos proporcionan ventajas, como un pico que rompe bloques y acaba con enemigos o los archiconocidos champiñones de *Super Mario*, entre otros muchos.

CAPITÁN TOAD VUELVE CON UNA VERSIÓN DE SU AVENTURA PARA WII U A LA QUE LE HABRÍAN VENIDO BIEN MÁS NOVEDADES

LO MEJOR

Los puzles, basados en los jardines Hakoniwa, siguen siendo una genialidad, y los niveles inspirados en *Super Mario Odyssey* son una delicia. Poder jugar cooperando con un amigo.

LO PEOR

Tiene pocos extras que justifiquen volver a pasar por caja si lo jugaste en su día en Wii U, ya que es exactamente la misma aventura y apenas ha sido ampliada con nuevos niveles.

Como novedad, hay algunos niveles inspirados en mundos de *Super Mario Odyssey*, como Nueva Donk.





A lo largo del juego y de manera aleatoria, aparecen algunos minijuegos extra con los que podemos conseguir vidas, como éste que veis aquí.



Jugar en modo cooperativo resulta especialmente útil en los niveles en que necesitamos huir lo más deprisa que podamos, que están llenos de enemigos.

Por Elisabeth López @EliGamesLife



OPINIÓN

La aventura sigue manteniendo el tipo, gracias a sus originales niveles y sus peculiares protagonistas. Sin embargo, a pesar de la inclusión de los puzles inspirados en *Super Mario Odyssey* y del modo cooperativo, el salto a la consola híbrida de Nintendo se queda escaso en cuanto a nuevos contenidos.

85

Una vez superada la aventura principal, que se compone de un total de tres libros, llegamos a los niveles extra. Entre ellos, se incluyen los basados en *Odyssey*. Aunque han reemplazado a los de *Super Mario 3D World*, mantienen la esencia de aquéllos, recreando mundos como el Reino de los Fogones y el de las Arenas de una manera sencillamente genial. No se echa de menos ni un solo detalle. Incluso, siguiendo la variedad del resto de niveles de la aventura, nos obligan a completarlos de diversas maneras. Por ejemplo, tenemos que superar el Reino de las Cataratas sobre raíles, subidos a una vagoneta y disparando nabos, ya sea en primera o en tercera persona. Un detalle que no podemos dejar sin mencionar es el hecho de que las hiperestrellas han sido reemplazadas por energilunas, por lo que la recreación de los mundos es totalmente completa.

La otra gran novedad del juego es su modo cooperativo. A pesar de su simpleza, aprovecha al máximo las características de Switch. Basta con darle uno de los Joy-Con a un amigo para que pueda unirse a la partida. Éste pasa a controlar la cámara, a la vez que nos ayuda disparando nabos especiales a los enemigos. Por su parte, la versión de 3DS permite disfrutar del juego con gráficos en 3D, lo que hace que los niveles parezcan auténticos minijardines Hakoniwa en nuestras manos.

Una auténtica joya sin pulir

En cuestiones técnicas, esta versión para Switch muestra una mayor resolución que el juego original, lo que nos permite disfrutar de la aventura apreciando mejor los detalles de los escenarios, todavía más coloridos y vivos que en Wii U. En cambio, en la portátil, la aventura desmejora por los límites técnicos de la consola. Sumando todo, el juego aterriza ahora con una versión más completa. Terminarlo nos lleva alrededor de seis horas, el doble si pretendemos conseguir los tres diamantes, los retos y todas las monedas de cada nivel. Si queremos, podemos buscar el Toad pixelado, ya que, a diferencia de en Wii U, no es necesario tener el amiibo de la intrépida seta. Ahora bien, al igual que ha ocurrido con otras conversiones para Switch, como la de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, se echa de menos una mayor cantidad de extras que justifiquen volver a jugar. Habría estado genial que incluyera más niveles inspirados en *Super Mario Odyssey*, por ejemplo. A pesar de ello, sigue siendo una notable y genial aventura de plataformas y puzles que demuestra que no es necesario disponer de niveles de grandes dimensiones para divertir y retar al mismo tiempo.

■ El juego está protagonizado por insectos, pero nos cuenta una historia de caballeros legendarios y reinos antaño gloriosos; de seres ancestrales, magia...









Hollow Knight

ELEGÍA PARA HALLOWNEST

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Team Cherry

DISTRIBUIDOR
Team Cherry

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

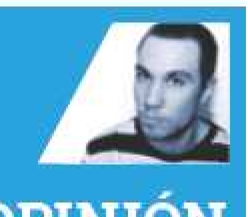
CONTENIDO
7

En 2007, Team Cherry lanzó esta aventura de acción y plataformas 2D, que se convirtió en un clásico instantáneo de PC. Ahora, llega a Switch, convertida en uno de los mejores exponente de los metroidvania. Y es que su enorme y complejo mundo, Hallownest, está diseñado a las mil maravillas para que el jugador tenga la sensación de tener abiertas todas las posibilidades, sin importar el orden de adquisición de las habilidades que abran nuevos caminos. Es un mundo de variados escenarios, repleto de tesoros, coleccionables, personajes y toda clase de secretos, que, además, nos empuja, con sutileza, a desentrañar una trama absorbente, que da para más de veinte horas, aunque, si quieres verlo todo, resérvate más de cuarenta.

Precioso y muy jugable

Además de sus bondades de diseño, *Hollow Knight* ofrece unos controles finos como la seda que responden a la perfección. Algo muy necesario, tanto en las zonas de plataformas como a la hora de enfrentarnos a los más de 140 tipos de enemigos distintos que nos aguardan, cada uno con su propio patrón de ataque. Dada la naturaleza abierta del juego, si un jefe se nos atraganta, podemos volver cuando hayamos obtenido más habilidades, o tratar de derrotarlo con lo puesto. Esto puede dar lugar a algunos de los mejores momentos de la aventura: batallas que requieren precisión milimétrica. Sí, es difícil, pero sin llegar a desesperar.

En cuanto al apartado visual, es una pasada, gracias a sus personajes y a sus escenarios dibujados a mano. Además, está cargado de detalles asombrosos y corre a 60 fps, tanto en modo portátil como en TV. Lástima que, a veces, se desactive la sincronización vertical... Quitando este detalle, se trata de un port fantástico, coronado por una magnífica banda sonora. ■



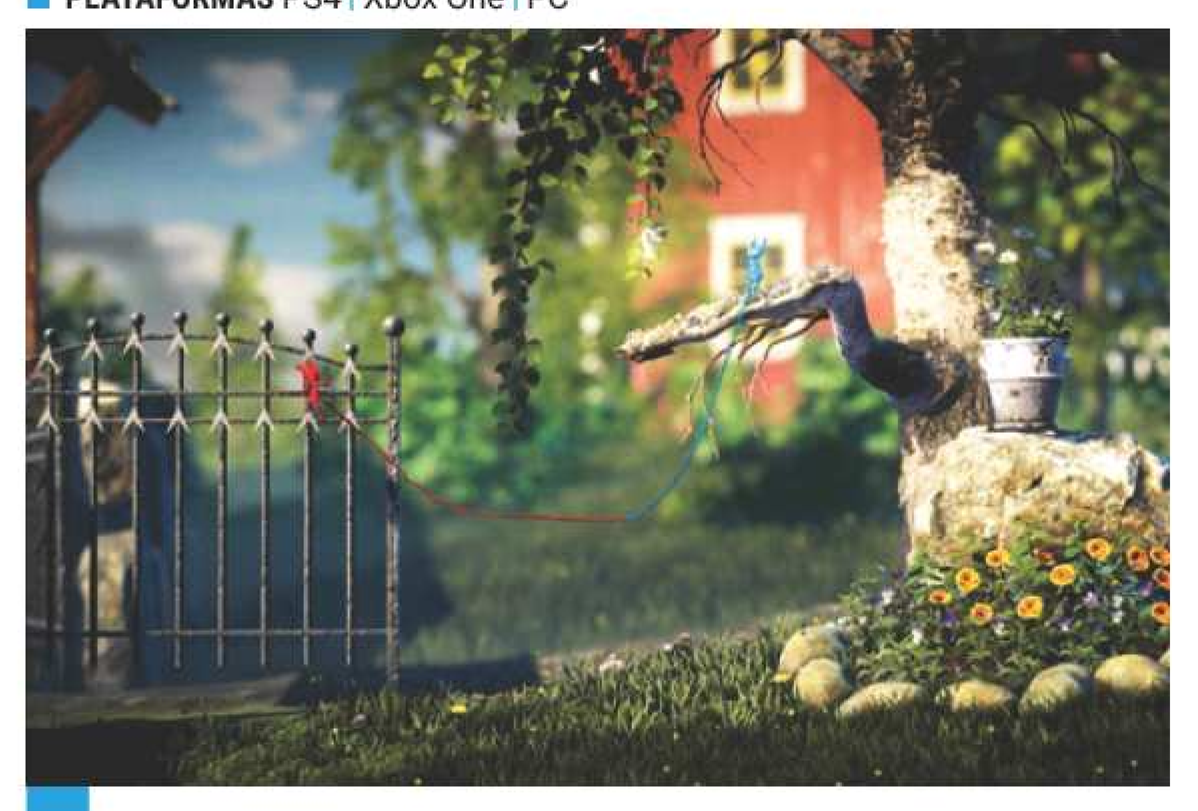
OPINIÓN

Jugabilidad, apartado artístico, complejo mundo, personajes, diseño de niveles, duración, música... Todo en este pequeño metroidvania nos deja la sensación de haber jugado a una auténtica obra maestra. Y por sólo 15 euros.



■ Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Unravel Two

DESMADEJARSE EN COMPAÑÍA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas / Puzle

DESARROLLADOR
Coldwood Interactive

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Hace algo más de dos años, *Unravel* nos sorprendió por su concepto y por su protagonista, un muñeco de lana cuyo avance estaba limitado por la hebra que formaba su cuerpo y que se iba desmadejando.

Esta segunda parte mantiene unas premisas muy parecidas, sólo que ahora manejamos dos Yarnys, con los que debemos recorrer siete niveles, en un desarrollo que vuelve a apostar por las plataformas y los puzles. Y aquí llega la principal novedad: para superar los escollos que surgen a nuestro paso, debemos combinar a los dos Yarnys, que están unidos por la lana. Esto significa que podemos completar toda la aventura cooperando con un amigo, ya sea para sortear un abismo (uno puede hacer de "contrapeso" para que el otro se balancee), crear un improvisado puente... Y, si juegas solo, tendrás que apañártelas con los dos Yarnys, alternado su control o fusionándolos para que avancen juntos.

Esta lana ya la había visto yo

Los controles son muy parecidos a los del primero, y podemos lanzar una hebra de lana y engancharnos, trepar por ella, saltar... Además, ahora podemos nadar o trepar por zonas como enredaderas y se han incluido unas chispas que pueden quemarnos. Pese a las novedades, el desarrollo es tan parecido que encontrarás fragmentos que te parecerán un "déjà vu". Además, apenas dura cinco horas y los extras añadidos no lo compensan. Es un juego divertido, técnicamente sobresaliente, y te hará pasar un buen rato jugando con un amigo, pero, si probaste el primero, descubrirás que ha perdido gran parte del factor sorpresa.



OPINIÓN

Un bello híbrido entre plataformas y puzles, que ahora se puede disfrutar en compañía. Eso sí, es demasiado continuista, no arriesga y apenas aporta novedades. Incluso gráficamente resulta demasiado parecido al anterior.



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch | 3DS



Sushi Striker: The Way of Sushido

LANZAPLATOS A DESTAJO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción / Puzle

DESARROLLADOR
Indieszero

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Con el sushi como principal protagonista, nos llega esta original propuesta de Nintendo, llena de acción y puzles que resolver, mediante batallas de comida tan emocionantes como frenéticas.

En la piel de un lanzaplatos de la República, nos embarcamos en la misión de recuperar el suministro del sushi, ahora en manos del Imperio. Esto nos lleva a disputar decenas de combates a lo largo de varias regiones dispuestas a modo de tablero. La historia está contada de manera muy original, con cinemáticas de estilo manganime, pero es en la jugabilidad donde encontramos los puntos fuertes de este juego.

Batallas de comida satisfactorias

Durante los enfrentamientos, tenemos que enlazar en siete segundos la mayor cantidad de platos posible de los que corren delante de nosotros en cuatro cintas. Para ello, tenemos que fijarnos en que coincidan el color o la especialidad de sushi. Sin embargo, también se pueden alinear de otras maneras, gracias a unas criaturas (que, por momentos, nos recuerdan a *Pokémon*) llamadas Genios del Sushi. A lo largo de la partida, podemos encontrar más un centenar, y resultan toda una ayuda durante la acción, pues nos permiten realizar movimientos especiales para lanzar más platos al rival. Si a esto le sumamos la posibilidad de utilizar objetos que nos otorgan ciertas ventajas, el humor, el carisma de los personajes o que hay otros modos de juego, estamos ante un juego que, pese a la imprecisión del control táctil, logra divertir.

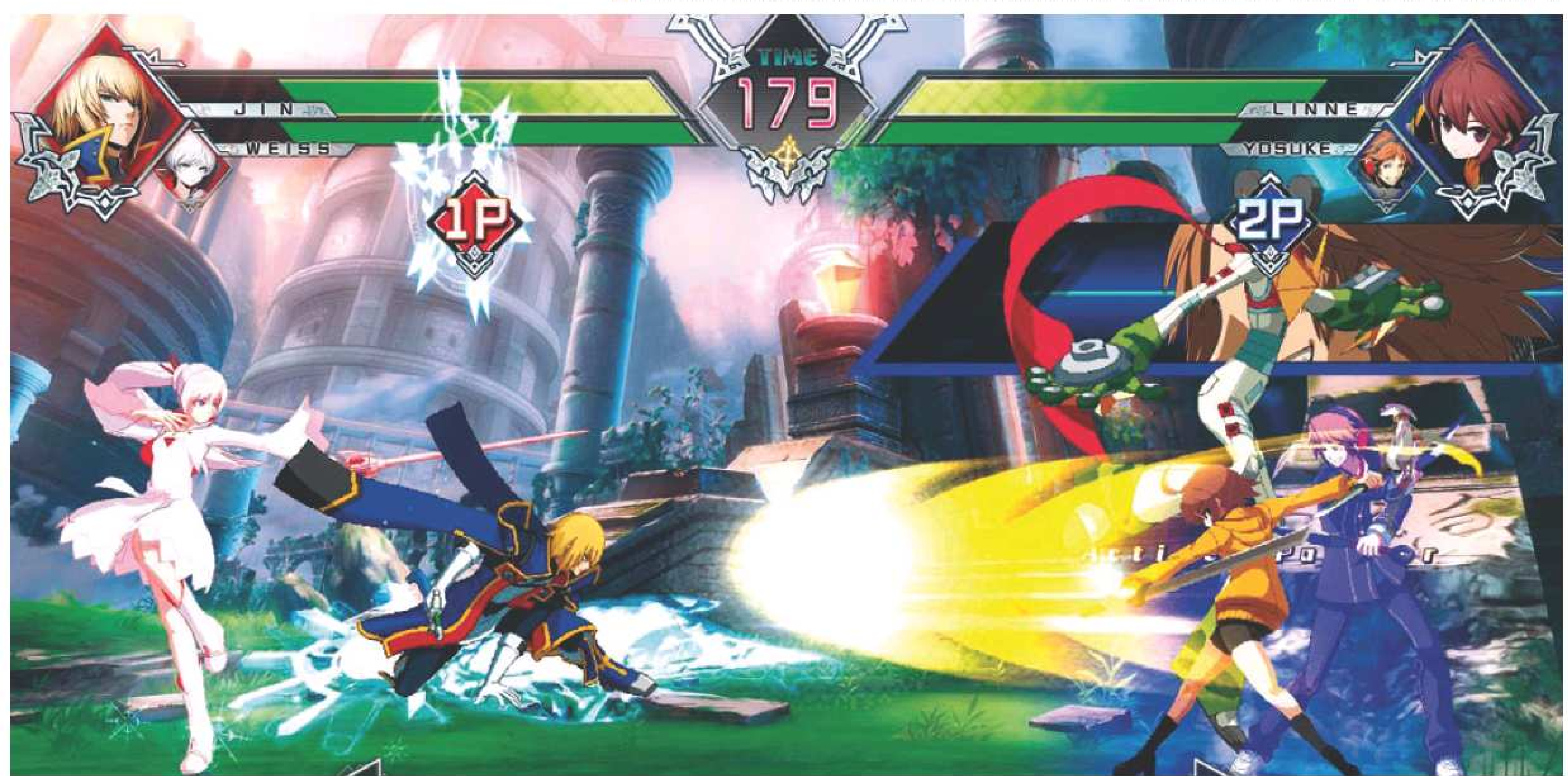


OPINIÓN

La historia no es muy original y el control táctil en Switch hace que desluzca, pero, si estáis buscando una propuesta diferente y os gustan los juegos de puzles, no deberíais dejar de probar este alocado, divertidísimo y delicioso juego.

82

Por Elisabeth López @EliGamesLife



Los combates de *Cross Tag Battle* son un auténtico espectáculo, como es costumbre en Arc System Works.







BlazBlue: Cross Tag Battle

TAN ESPECTACULAR COMO TAIMADO EN CUANTO A CONTENIDOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
PQube

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

El lanzamiento de un nuevo *BlazBlue* siempre es una buena noticia, tanto para los fans de la lucha como para los amantes de los gráficos 2D, un arte que Arc System Works domina como nadie.

Este spin-off de la saga enfrenta a personajes de cuatro franquicias distintas (*BlazBlue*, *Persona 4 Arena*, *Under Night In-Birth* y la serie de animación "RWBY") en modalidad Tag Battle, formando parejas que se miden el lomo en espectaculares duelos. Podemos pelear online contra jugadores de todo el planeta y también offline contra un amigo o contra la CPU. Además, los usuarios que prefieran jugar en solitario podrán encontrar un Episode Mode con cuatro arcos argumentales distintos, cada uno centrado en una franquicia, un Survival Mode y un Tactics Mode con el que perfeccionar los movimientos de cada personaje.

No están todos los que son

Cross Tag Battle presenta unos controles simplificados respecto a lo que nos tiene acostumbrados la saga *BlazBlue*, suponemos que para no espantar a los fans de las franquicias invitadas. Menos comprensible es la cantidad de personajes que han quedado fuera de la versión estándar, que arranca con sólo veinte luchadores. Si queremos añadir los nueve restantes, habrá que rascarse el bolsillo, vía DLC, ya sea a través de los tres packs disponibles (a 4,49 € c/u), el Pack All-in-One (16,99 €) o bien comprando desde el principio la Edición Digital Deluxe (59,99 €). Una jugada un tanto taimada por parte de Arc System Works, aunque al menos han tenido el detalle de ofrecer dos personajes gratuitos a través de DLC: Yang Xiao Long y Blake Belladona. Quizás por eso este estupendo arcade de lucha 2D ha llegado al mercado con un precio tan competitivo. Tú decides si apoquinar más euros por el resto.



OPINIÓN

Arc System Works vuelve a deleitarnos con su talento para las 2D, aunque con controles más simplificados. La jugadita de los DLC no deja de ser maquiavélica. De ti depende pagar más para completar el plantel de luchadores...

78

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMA Switch



Flashback: 25th Anniversary

EL CLÁSICO NO NECESITA AÑADIDOS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Anuman Int.

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES 1

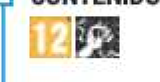
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

El original de Delphine era, y es, soberbio y no necesita añadidos, pero la elección es tuya. En cualquier caso, *Flashback* sigue enamorando como el primer día por la animación del personaje, el diseño de los niveles y su severa dificultad.

80

Hay juegos por los que no pasa el tiempo, y *Flashback* es uno de ellos. Veinticinco años después de su debut en Mega Drive, la obra maestra de Paul Cuisset llega a Switch con algún añadido que, francamente, tampoco era necesario.

No es cuestión de dárselas de purista: es que las mejoras que ofrece esta edición 25º aniversario acaban siendo un engorro más que una ayuda. Como recordaréis, el juego es una aventura de acción en 2D, al estilo *Prince of Persia*, pero con muchos tiros. Le han añadido un tutorial para merluzos y un rebobinado que salva de muertes accidentales, pero para eso ya existían (y existen) los postes para grabar partida. En cuanto a los nuevos filtros, salvo el CRT que imita a una televisión de tubo, el resto no hace más que enturbiar los gráficos originales. Que no te extrañe si, a los dos minutos, desactivas los añadidos para volver a la experiencia original de 1993. Si algo ya era perfecto, no hay que tratar de mejorarlo porque sí.

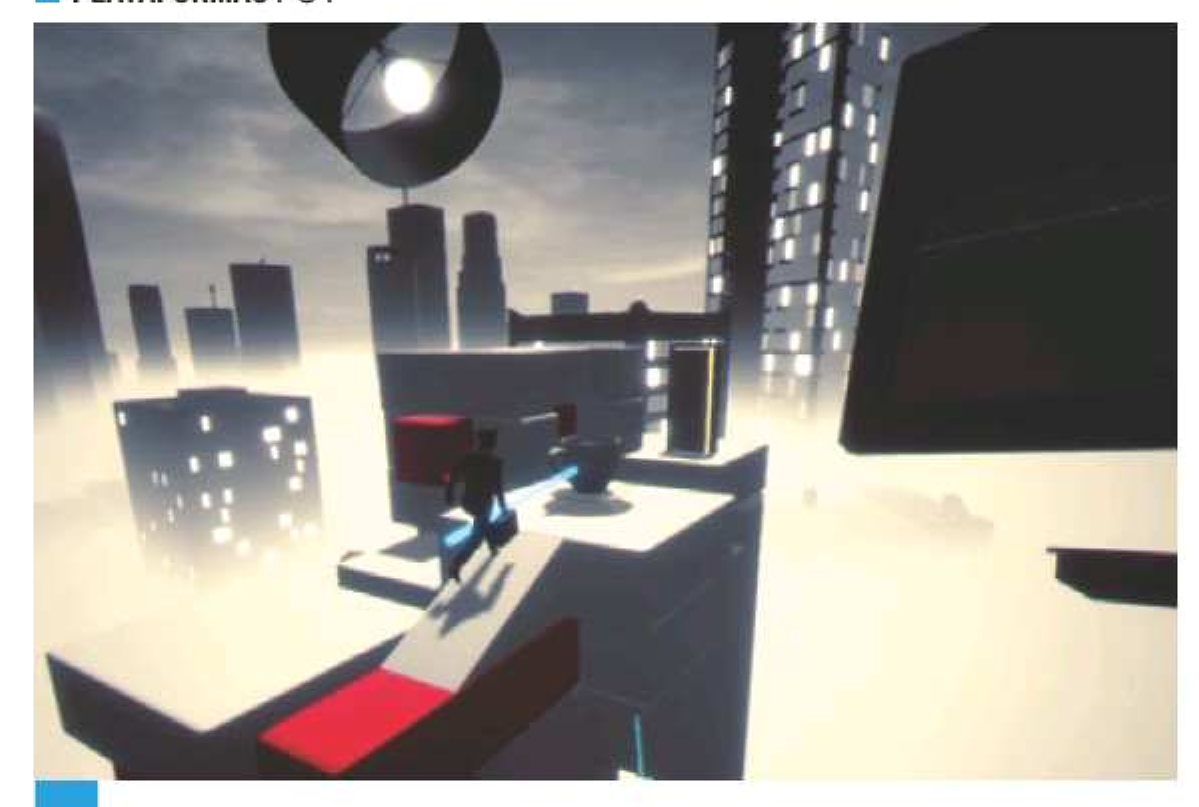
Cuestión de mitomanía

Puedes comprar la preciosa edición física por 39,95 € (que incluye manual, banda sonora digital y caja metálica que emula un cartucho de SNES americano) o pagar la mitad en la eShop para disfrutar sólo del juego. En cualquier caso, *Flashback* sigue siendo una delicia y se juega estupendamente en Switch. Podría haber sido más barato en digital, de haber emulado "a capón" el original, pero, tanto si eres un viejuno nostálgico como si es la primera vez que lo pruebas, lo vas a pasar en grande.

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



PLATAFORMAS PS4



Salary Man Escape

SAL DEL BLOQUEO LABORAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Puzle

DESARROLLADOR
Red Accent Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Digital: 14,99 €
Físico: No

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

La idea, similar al popular Jenga, se integra bien en PS VR, y su ambientación y su tono le sientan de maravilla. Lo malo es que la precisión del control, sobre todo con el mando, no está muy afinada, lo que complica de más las cosas.

70

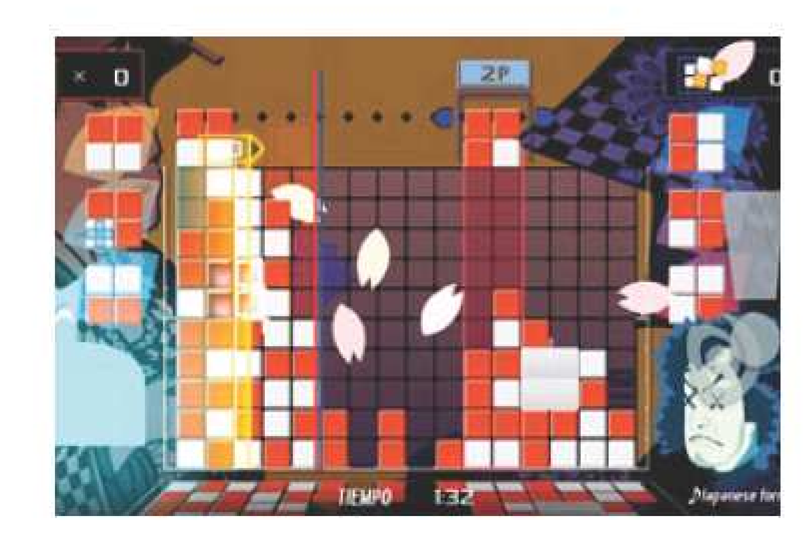
Los "salary man", o incansables trabajadores japoneses, dejan la oficina para hacer horas extra en este título para PS VR, que ofrece enrevesados puzles, gráficos minimalistas y un tono satírico.

Nuestro cometido en sus 78 niveles, repartidos en seis capítulos, es abrir una ruta de escape a un trajeado trabajador japonés. Su avance es automático, por lo que, para ponerle en marcha, debemos arrastrar o empujar los bloques de color rojo, situados en lugares clave de los escenarios. Hay que hacerlo en el orden correcto, ya que el objetivo es provocar distintas reacciones que despejen el camino de obstáculos.

Un trabajador muy polivalente

A esta mecánica, simple al inicio, pronto se suman nuevos elementos, como frágiles bloques de cristal, que, unidos al siempre ajustado límite de tiempo, hacen de estos rompecabezas un reto bastante difícil. Y no digamos ya si intentamos crear rutas complejas que den acceso a las monedas que desbloquean niveles ocultos... Rotar con la máxima rapidez y precisión los escenarios es la única opción si somos "completistas", pero el impreciso"tracking" con Dual Shock 4 no ayuda, si bien es cierto que con Move mejora bastante. Para ambientar este universo, el juego apuesta por unos oníricos escenarios que, pese a su sencillez y su minimalismo, integran a la perfección los frecuentes mensajes escritos que nos lanzan, y en los que se trata con sarcasmo distintos aspectos cotidianos del mundo laboral. ¡Y luego dicen que el trabajo dignifica!

Por David Alonso @Davealonsoh



Lumines Remastered

PLATAFORMAS PS4 - One - Switch - PC **GÉNERO** Puzle **DESARROLLADOR** Enhance **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

Lumines nos conquistó en PSP en 2014, gracias a su fabulosa mezcla de sencillez, ideas geniales y gran banda sonora, virtudes que se mantienen en esta remasterización, que nos vuelve a proponer crear bloques 2x2 del mismo color, que desaparecerán al ritmo de la música. Una mecánica original, que engancha y que se acompaña de varios modos de juego (Desafío, Puzle, competitivo local...). Lástima que presente largos tiempos de carga (incluso al "reiniciar" los desafíos). Por lo demás, sigue siendo un clásico.

NOTA: 83



Another World

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura **DESARROLLADOR** DotEmu **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano (español neutro) **PRECIO** 9,99 € 12

Veinticinco años después, llega a Switch una versión remasterizada de este clásico, que mantiene las virtudes y los defectos del original, como su peculiar jugabilidad. Aunque estaba diseñado como una aventura de plataformas, con puzles y disparos, en realidad sólo había una manera de superar cada zona, lo que nos obligaba a memorizar la secuencia de movimientos correcta. Una vez que sabemos qué hacer, se disfruta como una emocionante película de ciencia ficción... de media hora. El apartado técnico sigue siendo simple (ya lo era para la época), pero los cambios de plano, la iluminación y la ambientación hacen que todo funcione muy bien y que se siga disfrutando, pese a defectos como movimientos imprecisos y algunos puzles "rocambolescos". Si tenéis buenos recuerdos de esta aventura, o queréis disfrutar de una joya que marcó época, os merecerá la pena.

NOTA: 75



Inside

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura **DESARROLLADOR** Playdead **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 19,99 € 18

Los creadores de *Limbo*, Playdead, lograron superarse con este *Inside*, que, tras lanzarse en Xbox One, PC y PS4, ahora llega a Switch, conservando sus virtudes y con la ventaja de poder jugarlo en cualquier parte. Esta aventura de scroll lateral, con saltos y rompecabezas, ofrece un brillante diseño de niveles, puzles originales, una fantástica atmósfera (con toques de terror) y una historia contada con total maestría, sólo con imágenes. Además, pese a su simple estilo gráfico, esconde infinidad de detalles sorprendentes, como una espectacular iluminación volumétrica, efectos de humo y niebla y unas animaciones cuidadísimas, con físicas muy realistas. El resultado es un juego muy especial. Puede que haya a quien le horrorice, pero, si quieres probar cosa diferentes, y que te dejen comiéndote el coco, éste es tu juego. Es corto (cuatro horas), pero querrás volver a jugarlo.

NOTA: 90



Joe & Mac Caveman Ninja

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Acción **DESARROLLADOR** FTE Games **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 7,99 € 12

La recordada recreativa de Data East (1991) llega a Switch con un port "pixel perfect", permitiéndonos disfrutar de su acción, su humor y su modo cooperativo para dos jugadores en cualquier parte. Sigue siendo divertido (especialmente a dobles), pero, como buena máquina recreativa, la diversión dura más bien poco. Es un buen port, con unos gráficos pixelados que siguen siendo una delicia, pero, como en juegos previos de Flying Tiger Entertainment, se echan en falta más opciones en la emulación.

NOTA: 72





■ Los octarianos reemplazan a los inklings en esta expansión que se centra en el modo para un jugador, aunque nos permite desbloquear contenido para el online.

■ SPLATOON 2 ■ Switch ■ 19,99 € ■ 3,3 GB

Octo Expansion

La fórmula de *Splatoon 2* se reinventa para ofrecer una intensa experiencia que, en esta ocasión, se centra en el modo para un jugador

Splatoon 2 sigue creciendo. Desde su lanzamiento, hace poco más de un año, Nintendo no ha parado de ampliar, a base de actualizaciones gratuitas, las posibilidades de uno de sus títulos estrella para Switch. Ahora, esta expansión de pago deja de lado la vertiente multijugador que tanto éxito ha reportado a los inklings para ofrecernos un nuevo modo en solitario. Su protagonista principal es la Agente 8, una octariana amnésica que despierta en una misteriosa estación de metro. Nuestro objetivo, claro está, es ayudarla a recuperar sus recuerdos, algo para lo que debemos superar 80 niveles que, en total, ofrecen entre siete y ocho horas de juego. Esta cifra, nada desdeñable, puede aumentar si no somos unos jugadores experimentados de *Splatoon 2*, ya que os aseguramos que la dificultad en este DLC es elevada. Y, lo que es aún mejor, este exigente nivel de reto viene acompañado de una propuesta de lo más variada y refrescante. Resulta sorprendente lo bien que Nintendo ha exprimido cada una de las mecánicas de *Splatoon 2* para dar vida a unas intensas fases en las que el ritmo es siempre muy alto. Enfrentamientos contra innumerables enemigos, frenéticas pruebas contrarreloj, zonas plataformeras y hasta una partida de billar gigante son la tinta nuestra de cada día en este completo contenido descargable, que también se atreve con unas pinceladas de narrativa. No es que su historia aporte demasiado, pero lo cierto es que incluye algunos momentos y conversaciones muy destacables, y que seguro que los fans de la saga sabrán apreciar. A todo lo anterior hay que sumar las nuevas piezas de equipamiento exclusivo y la incorporación, una vez superado el modo principal, de los octarianos al plantel de personajes que se pueden utilizar en el multijugador.

VALORACIÓN: Un gran ejemplo de cómo los DLC pueden expandir el universo de un título y ofrecer grandes dosis de diversión. Indispensable si sois unos apasionados de *Splatoon 2*.

■ CALL OF DUTY: WWII

The United Front

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 6,64 GB

El tercer gran paquete de contenido de *WWII* sigue la línea de los anteriores e incluye tres nuevos mapas multijugador: Stalingrado, Market Garden y Monte Cassino. Todos están bien realizados, aunque tienen un estilo bastante conservador. Por su parte, el modo Guerra recibe una nueva misión, llamada Operación Túnez, que desarrolla sus tres etapas en un amplio desierto. En último lugar, el modo Zombis Nazis estrena "El Camino de la Tortura", un nuevo episodio de la serie que nos lleva a recorrer tres localizaciones distintas. En todas ellas, y como es seña de identidad en este modo, nos enfrentamos a incansables hordas de zombis mientras exploramos, aunque, esta vez, se ha buscado un enfoque más orientado a la acción pura y dura.

VALORACIÓN: Esta nueva actualización mantiene el estilo habitual y amplía las opciones multijugador de forma correcta, pero sin innovar en nada.









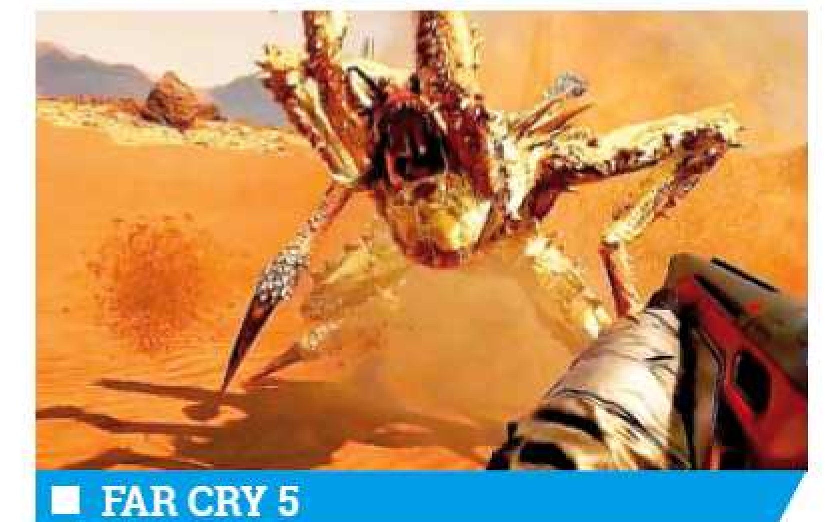
■ SONIC MANIA

Encore DLC

■ PS4 | Xbox One | Switch | PC ■ 4,99 € ■ 10 MB

Actualizar *Sonic Mania* a su versión *Plus* es posible gracias a este DLC, que aporta jugosas novedades. Las más destacables son dos nuevos personajes, Mighty y Ray, que podemos utilizar directamente o ver junto a Sonic en el modo Bis. Se añaden una nueva zona, Angel Island, y un modo para cuatro jugadores.

VALORACIÓN: Nueva vida para el mejor juego del erizo azul en los últimos años.



■ FAR CRY 5

Perdido en Marte

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 9,99 € ■ 5,36 GB

Nick Rye y Hurk Drubman viajan hasta Marte para protagonizar una alocada historia espacial. Las dosis de humor son altas, así como las de acción, con intensos combates contra arañas gigantes en los que usamos rifles láser o armas mucho más peculiares, como una que dispara pollos explosivos.

VALORACIÓN: Busca ser un *Blood Dragon*, pero su mundo es mucho más descafeinado.



■ LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

Ant-Man y la Avispa

■ PS4 | Xbox One | Switch | PC ■ 2,99 € ■ 242 MB

Estos dos icónicos personajes de la factoría Marvel se incorporan al universo de LEGO con motivo del estreno de su película. Junto a ellos, llega también un nuevo nivel ambientado en el laboratorio de Hank Pym. En él, el villano Egghead se encarga de aportar un gran número de matones a los que dar cera.

VALORACIÓN: Su principal aliciente es poder jugar con dos de los héroes de moda.

EL FENÓMENO DE LOS BATTLE ROYALE

Analizamos y profundizamos en el género de moda, el del battle royale, un tipo de juego que cada vez congrega a una mayor cantidad de usuarios de diferentes tipos y características.

Por Sergio Martín
@replicante64

Cada cierto tiempo, normalmente con cada nueva generación de máquinas, aparece un nuevo concepto de juego que se impone. Lo hemos visto en los 16 bits con la lucha 2D, en los 32 y los 64 bits con las aventuras plataformeras en 3D, más tarde llegaron los shooters subjetivos, los sandbox... Y, ahora, los reyes son los battle royale, un concepto tan simple como tremendamente popular: ser el último jugador en quedar en pie en un campo de batalla online repleto de rivales.

Los motivos de su éxito

Siempre que sucede un fenómeno tan descomunal como el que nos ocupa, resulta imposible determinar una única causa que lo justifique. De hecho, es evidente que, en lo vinculado a los battle royale, se han dado un buen número de elementos y factores muy concretos que han favorecido dicho boom. Y el primero de ellos tiene que ver con el estancamiento en el que esta industria lleva tiempo sumergida (y que ya hemos comentado en más de una ocasión en este mismo espacio). No es ningún secreto que los usuarios estaban ávidos de disfrutar con nuevas experiencias de juego, especialmente aquéllos entusiastas de los shooters (tanto subjetivos como en tercera persona) multijugador online, un género que, a pesar de que sigue siendo bastante popular, en los últimos tiempos ha perdido algo de "punch" entre los usuarios. ¿Y cuál ha sido la transición más fácil? Pues los battle royale, que, a fin de cuentas, son una variante de ese mismo concepto, ni más ni menos. Un sistema de control similar, las mismas dosis de acción, un componente multijugador destacadísimo y vital... Los mismos mimbres, pero que desembocan en un estilo algo distinto que ha cuajado, y de qué manera, entre los usuarios.

La simplicidad de la propuesta inherente a los títulos battle royale (acabar con el resto de competidores) también nos parece una causa decisiva que ha determinado su éxito. Cualquier usuario de la edad y el nivel de habilidad que sea puede disfrutar de dicha propuesta desde la primera partida sin muchos problemas. Y, además, la curva de aprendizaje y evolución que presentan estas producciones suele ser bastante suave y agradecida... algo que, desde luego, no suele suceder en la vertiente online que albergan otro tipo de juegos, como los arcades de lucha, los juegos de estrategia en tiempo real o »



BATTLE ROYALE, EL ORIGEN

Aunque sorprenderá a más de uno, el origen de este estilo de títulos no está relacionado con el mundo de los videojuegos, sino con la literatura. Koushun Takami firmó una novela cuyo concepto fue absorbido por los juegos del mismo nombre: sólo puede quedar uno vivo.

LOS BATTLE ROYALE QUE VIENEN

Como siempre sucede con las modas, las compañías se están volcando en la creación de su próximo éxito dentro del género más popular en la actualidad. Os mostramos los doce títulos más esperados, algunos de los cuales están ya disponibles a través de Early Access.



CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

"Blackout" será el nombre que recibirá el modo battle royale que será integrado en esta entrega. Más de 100 jugadores simultáneos, mapas de una extensión descomunal o la posibilidad de usar vehículos serán algunas de sus características.



BATTLEFIELD V

Otra franquicia que tampoco va a quedarse atrás en subirse al carro de los battle royale. Dicha opción promete ser muy especial y nos permitirá disfrutar de las mayores virtudes de la saga, como el uso de vehículos o la destrucción de los entornos.



PALADINS REALM ROYALE

La obra más famosa de Hi Rez Studios también dará el salto a territorio battle royale con un spin-off realmente esperado. *Realm Royale* será su apuesta, una modalidad que incluirá elementos de diferentes estilos para tratar de aportar frescura.



DYING LIGHT: BAD BLOOD

El famoso título de supervivencia y zombis de Techland recibirá en breve una expansión muy especial. Traerá una opción battle royale que intentará desmarcarse del resto por su desarrollo, al permitir usar el parkour, crear armas y mucho más.



EUROPA

Nada menos que el equipo de Tencent, los creadores de *Clash Royale* o *Arena of Valor*, ha puesto sus miras en este género y tratará de explotarlo con un título muy ambicioso. La destrucción de los escenarios será una de sus principales cualidades.



SURVIVAL GAMES

No es necesario que os digamos de dónde proviene la inspiración, al menos estética, de este battle royale. Especialmente concebido para jugadores más novatos y casuales, el juego incluirá opciones interesantes como modo zombi o editor de fondos.



PROXIMA ROYALE

La ambientación futurista será uno de los puntos más interesantes y originales de esta obra, que ya ha estado disponible en varias betas para PC. Un escenario de cinco kilómetros cuadrados será el campo de batalla que dará vida a cada refriega.



MAVERICKS PROVING GROUND

Esta obra del estudio Automaton presentará una opción battle royale que llevará por nombre "Proving Grounds". ¡Y promete ser bestial! Sí, porque su escenario, de doce kilómetros cuadrados, podrá albergar a hasta 400 usuarios de forma simultánea.



CRAZY JUSTICE

Otra cosa no, pero *Crazy Justice* va a ser un título que gozará de bastante profundidad. Un sistema de aptitudes sencillo pero bien ideado, cross-play entre plataformas, crafteo y construcción al más puro estilo *Fortnite*... El juego promete.



ISLANDS OF NYNE

Otra apuesta de tipo sci-fi que incluirá trajes especiales en plan futurista, armamento avanzado y demás. Su punto fuerte, más allá de su gran ambientación, será la cantidad de modalidades y opciones que incluirá, más generosas de lo habitual.



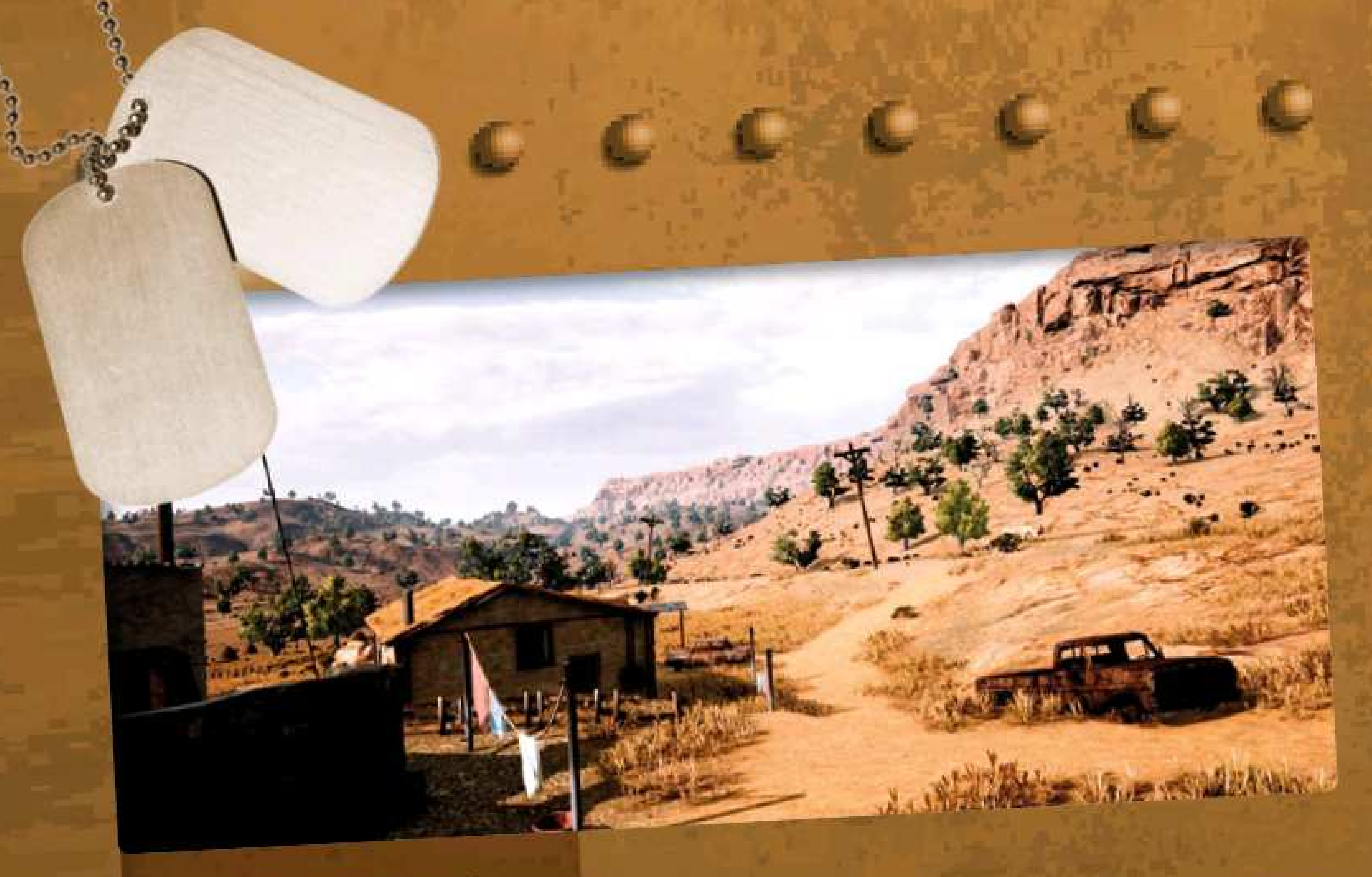
EGRESS

Uno de los juegos más llamativos de cuantos esperan dentro de este género. *Egress* combinará la esencia battle royale con un sistema de combate al más puro estilo *Dark Souls* (aunque no tan técnico) y una cuidada ambientación en plan victoriano.



MINI BATTLEGROUNDS

Ya disponible como Early Access para usuarios de PC, *Mini Battlegrounds* va a ser uno de los juegos más originales dentro de su terreno. Su curioso aspecto visual, su perspectiva isométrica y su sencilla mecánica de juego lo diferenciarán del resto.



PUBG, EL GRAN PRECURSOR

No fue el primero de su estilo, eso está claro, pero de lo que no cabe duda es de que lo que supuso *PlayerUnknown's Battlegrounds* para el género de los battle royale fue algo increíble... ¡incluso histórico! En 2017, estableció siete Records Guinness, entre ellos el de ser el primero en alcanzar más de 2 millones de jugadores concurrentes en la plataforma online Steam.

FORTNITE, EL BOOM DEFINITIVO

Lo que en un principio (no os olvidéis de eso) comenzó siendo una especie de aventura de acción, con elementos propios de crafteo y supervivencia, alcanzó su explosión definitiva con la llegada del modo Battle Royale. Desde entonces, la obra de Epic Games se ha convertido en uno de los fenómenos más importantes que se recuerdan, y sigue creciendo.

» los simuladores de conducción, por citar unos cuantos ejemplos muy evidentes.

Otro factor muy importante que también ha favorecido mucho el crecimiento de los battle royale es su fácil acceso, en todos los sentidos imaginables. Para empezar, la inmensa mayoría de estas obras son de carácter free-to-play, hecho que está más que demostrado que aumenta considerablemente la popularidad y el interés, al menos a priori, de los usuarios. Igualmente, los requerimientos mínimos que se necesitan para jugar a estos títulos en las correspondientes versiones para PC (la plataforma dominante con diferencia, al menos por ahora) son mínimos. Y, por eso mismo, cualquiera que disponga de un ordenador "normalito" en su hogar puede adentrarse en multitud de juegos de esta índole. Siguiendo con esta accesibilidad tan manifiesta, otro hecho que ha sido decisivo para los battle royale ha sido la posibilidad de poder jugar desde dispositivos móviles, ya sean smartphones o tabletas. Poder disfrutar de *PUBG*, *Fortnite* y demás títulos en cualquier parte ha sido una bendición para muchos usuarios. Son miles de ellos, especialmente los usuarios más jóvenes, los que disfrutan de estas experiencias de juego desde sus propios sistemas móviles.

Pero, desde nuestro punto de vista, la razón fundamental de la proliferación y la popularidad que han alcanzado estos títulos tiene que ver con el factor social. Muchos usuarios, nuevamente y de manera especial los más jóvenes (uno de los targets principales de los battle royale), no conciben estos títulos como meros juegos, sino como acontecimientos sociales, como unas "quedadas" en las que se ven involucrados numerosos amigos para echarse unas risas y pasarlo bien en compañía. Vamos, como si se tratara de reuniones de amigos para disfrutar de un buen partido de fútbol... pero con *Fortnite* o con la alternativa que sea como protagonista.

Una apuesta segura

Tampoco podemos olvidarnos de la otra perspectiva, es decir, la que tiene que ver con las propias compañías y los estudios que desarrollan este tipo de obras. Lejos de tener que enfrascarse, salvo alguna excepción, en los desarrollos largos y costosos de los llamados Triple A, los títulos battle royale son producciones mucho más seguras y controladas desde el punto de vista económico. Son inversiones que presentan un nivel de riesgo mucho menor en ese sentido y que, lógicamente, suponen un factor determinante para muchos desarrolladores a la hora de decantarse por destinar sus esfuerzos a la creación de este tipo de obras, que no suelen tener más de uno o dos mapas. Como veis, son muchas las causas que han propiciado (y que van a seguir haciéndolo) la proliferación y el éxito de los battle royale, unos juegos que creemos que estarán con nosotros durante muchos años. ■





VIDA MÁS ALLÁ DE PUBG Y FORTNITE

Aunque no han alcanzado la misma popularidad que los dos grandes hits del momento dentro del género (*PlayerUnknown's Battlegrounds* y *Fortnite*), existen otras muchas ofertas dentro de los battle royale que merecen bastante la pena por diferentes motivos.



H1Z1: BATTLE ROYALE

Recientemente alcanzó la redonda cifra de 10 millones de usuarios en PS4. Se trata de uno de los títulos más aclamados dentro de su género y permite a 150 usuarios jugar tanto en solitario como en equipo, usar vehículos, etc.



ARK: SURVIVAL OF THE FITTEST

Este denominado MOSA (Multiplayer Online Survival Arena) es una variante del exitoso *Ark*, un juego de supervivencia que, en esta modalidad, permite a 72 jugadores enfrentarse en entornos exóticos repletos de dinosaurios.



RADICAL HEIGHTS

Lejos de ofrecer un planteamiento serio, esta obra de Boss Key Productions, el recientemente cerrado estudio de Cliff Bleszinski, apuesta por el sentido del humor, la estética colorida, el desenfado y un sugerente toque en plan años 80.



THE DARWIN PROJECT

La atractiva ambientación que ostenta esta propuesta (nieve por todas partes) y, sobre todo, su curioso planteamiento en plan show televisivo la diferencian del resto de battle royale. Es un título que se está haciendo bastante popular.



SURVIVOR ROYALE

Ni los dispositivos móviles se han librado de esta moda. *Survivor Royale* es una aplicación desarrollada exclusivamente para sistemas Android e iOS, donde es uno de los mejores exponentes del género y puede competir contra los grandes referentes.



THE CULLING

Uno de los abuelos del género, que está siendo desbancado por otros títulos similares más novedosos y ambiciosos. De hecho, sus desarrolladores anunciaron hace tiempo que ya no van a trabajar en nuevas actualizaciones para *The Culling*.



STAND OUT VR BATTLE ROYALE

A pesar de que no es el único dentro de su género, sí que podemos considerarlo como el más popular. Un clon bastante descarado de *PUBG* que, gracias a su compatibilidad con la realidad virtual, es capaz de ofrecer una gran experiencia de juego.



RUST BATTLE ROYALE

Esta producción ofrece ciertas dosis de innovación debido, principalmente, a que de primeras ¡es posible llegar a defenderse con rocas! Un concepto bastante atractivo que, sin embargo, queda muy deslucido por los combates, algo decepcionantes.



HUNT SHOWDOWN

Crytek firma este interesante título, que ofrece una ambientación muy especial, dado que nos transporta hasta los lagos de Lousiana. Una jugabilidad más táctica de lo habitual y armas muy manejables son sus principales características.



LAST MAN STANDING

Otra propuesta que no destaca precisamente por su originalidad, pero que proporciona una experiencia battle royale satisfactoria: 100 jugadores simultáneos, la posibilidad de usar más de treinta armas distintas, personalización de personajes...

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

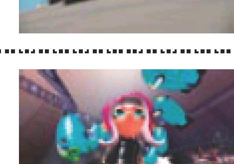
En **España**

Del 1 al 30 de junio. Datos cedidos por GFK.

Las Switch son para el verano: hasta seis juegos de la consola híbrida de Nintendo se colaron en los puestos altos del primer ranking estival, con *Mario Tennis Aces* como número 1, a lo Rafa Nadal.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma
1	Mario Tennis Aces	Switch
2	FIFA 18	PS4
3	God of War	PS4
4	Super Mario Odyssey	Switch
5	Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy	Switch
6	Mario Kart 8 Deluxe	Switch
7	Donkey Kong C.: Tropical Freeze	Switch
8	Grand Theft Auto V	PS4
9	Gran Turismo Sport	PS4
10	Splatoon 2	Switch



PLATAFORMAS

Plataforma	Ranking
PS4	1 FIFA 18 2 God of War 3 Grand Theft Auto V 4 Gran Turismo Sport 5 Far Cry 5
Xbox One	1 FIFA 18 2 Assassin's Creed Origins 3 Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy 4 State of Decay 2 5 Far Cry 5
Switch	1 Mario Tennis Aces 2 Super Mario Odyssey 3 Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy 4 Mario Kart 8 Deluxe 5 Donkey Kong C.: Tropical Freeze
PS3	1 FIFA 18 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K18 5 Dragon Ball Xenoverse
Xbox 360	1 FIFA 18 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K18 5 LEGO Jurassic World
3DS	1 Pokémon Ultrasol 2 LEGO Jurassic World 3 Luigi's Mansion 2 4 Mario Kart 7 5 Pokémon Ultraluna
PS Vita	1 Minecraft 2 God Eater 2: Rage Burst 3 LEGO Jurassic World 4 Axiom Verge: Multiverse Edition 5 Sword Art Online: Hollow Realiz.
PC	1 Diablo III: Battle Chest 2 Los Sims 4 3 World of Warcraft 5.0 4 Call of Duty: WWII 5 Overwatch

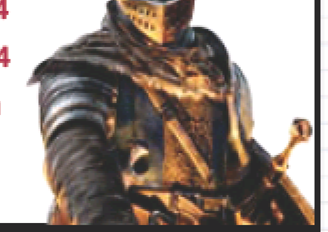
En **otros países**

JAPÓN

Del 21 al 27 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

En su primera semana a la venta, la remasterización del primer *Dark Souls* vendió 78.523 unidades en su versión para PS4, una buena cifra para un juego tan hostil.

1. **Dark Souls Remastered** PS4
2. Detroit: Become Human PS4
3. Persona Dancing: All Star PS4
4. DKC: Tropical Freeze Switch
5. Splatoon 2 Switch



REINO UNIDO

Del 27 de mayo al 2 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Las islas británicas son el territorio europeo donde más rinde Xbox One y, pese a sus limitaciones, *State of Decay 2* colocó 27.212 copias en dos semanas.

1. **Detroit: Become Human** PS4
2. God of War PS4
3. State of Decay 2 Xbox One
4. FIFA 18 Xbox One
5. Mega Drive Classics PS4



EE.UU.

Del 27 de mayo al 2 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

No es un vendeconsolas como tal, por su peculiar estilo narrativo y jugable, pero *Detroit: Become Human* fue profeta en "su tierra" y, en sus dos primeras semanas, logró vender allí 152.865 unidades.

1. **Detroit: Become Human** PS4
2. Harvest Moon: Light of Hope Switch
3. God of War PS4
4. Street Fighter: 30th A. PS4
5. State of Decay 2 Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **God of War**
PS4



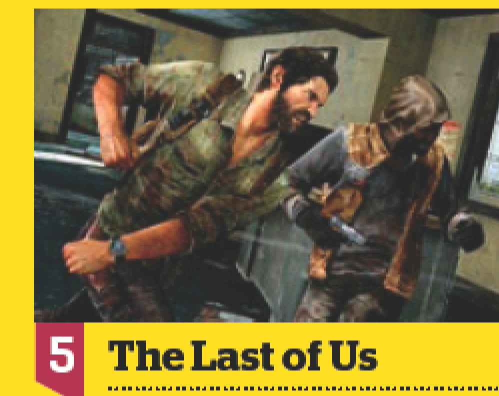
2 **Detroit: Become Human**
PS4



3 **Yakuza 6: The Song of Life**
PS4

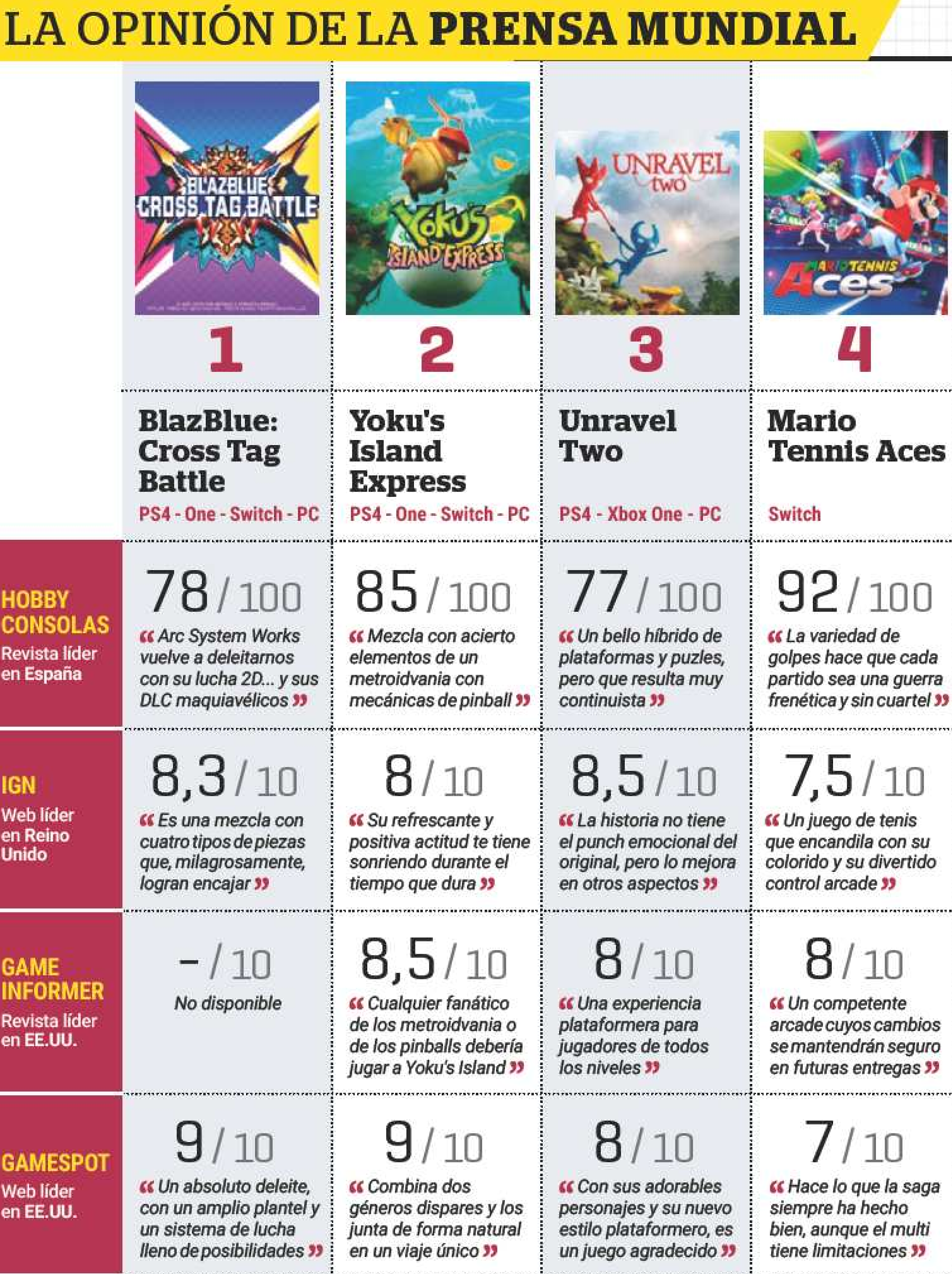


4 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



5 **The Last of Us**
PS4 - PS3

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



	1	2	3	4	5
	BlazBlue: Cross Tag Battle PS4 - One - Switch - PC	**Yoku's Island Express** PS4 - One - Switch - PC	**Unravel Two** PS4 - Xbox One - PC	**Mario Tennis Aces** Switch	**Onrush** PS4 - Xbox One
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	78 / 100 *«Arc System Works vuelve a deleitarnos con su lucha 2D... y sus DLC maquiavélicos»*	85 / 100 *«Mezcla con acierto elementos de un metroidvania con mecánicas de pinball»*	77 / 100 *«Un bello híbrido de plataformas y puzles, pero que resulta muy continuista»*	92 / 100 *«La variedad de golpes hace que cada partido sea una guerra frenética y sin cuartel»*	75 / 100 *«Es muy original, pero sólo tiene doce pistas y sus choques llegan a frustrar»*
IGN Web líder en Reino Unido	8,3 / 10 *«Es una mezcla con cuatro tipos de piezas que, milagrosamente, logran encajar»*	8 / 10 *«Su refrescante y positiva actitud te tiene sonriendo durante el tiempo que dura»*	8,5 / 10 *«La historia no tiene el punch emocional del original, pero lo mejora en otros aspectos»*	7,5 / 10 *«Un juego de tenis que encandila con su colorido y su divertido control arcade»*	8,2 / 10 *«Cambia la forma de ver los juegos de velocidad, pues no hay nada que se parezca»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	- / 10 No disponible	8,5 / 10 *«Cualquier fanático de los metroidvania o de los pinballs debería jugar a Yoku's Island»*	8 / 10 *«Una experiencia plataformera para jugadores de todos los niveles»*	8 / 10 *«Un competente arcade cuyos cambios se mantendrán seguro en futuras entregas»*	- / 10 No disponible
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«Un absoluto deleite, con un amplio plantel y un sistema de lucha lleno de posibilidades»*	9 / 10 *«Combina dos géneros dispares y los junta de forma natural en un viaje único»*	8 / 10 *«Con sus adorables personajes y su nuevo estilo plataformero, es un juego agradecido»*	7 / 10 *«Hace lo que la saga siempre ha hecho bien, aunque el multi tiene limitaciones»*	9 / 10 *«Un refrescante giro en el género de la velocidad que ojalá encuentre su público»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	8 / 10 *«Se siente como la mezcla de plataformas y pinball que Sonic the Hedgehog querría ser»*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	7 / 10 *«Es difícil no querer a un juego que se atreve a romper las reglas de su género»*
FAMITSU Revista líder en Japón	35 / 40	33 / 40	- / 40	33 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	85	84	81	80	79

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**


1 · PS4 - Xbox One - PC

Shadow of the Tomb Raider

Lara Croft se las verá con el apocalipsis maya, con la selva como escenario central.

FECHA 14 de septiembre


2 · PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption II

Cada día falta menos para que Rockstar lance su primer juego en cinco años.

FECHA 26 de octubre


3 · PS4

Spider-Man

Insomniac ya tiene casi lista la que promete ser la mejor aventura que se haya hecho del Hombre Araña.

FECHA 7 de septiembre


4 · PS4 - Xbox One - PC

Assassin's Creed Odyssey

La Grecia clásica dejará de ser una de las asignaturas pendientes de Ubisoft.

FECHA 5 de octubre


5 · PS4 - PC

Dragon Quest XI

Ha tardado en venir desde Japón, pero Square Enix ya tiene a punto la localización de este inmenso J-RPG.

FECHA 4 de septiembre

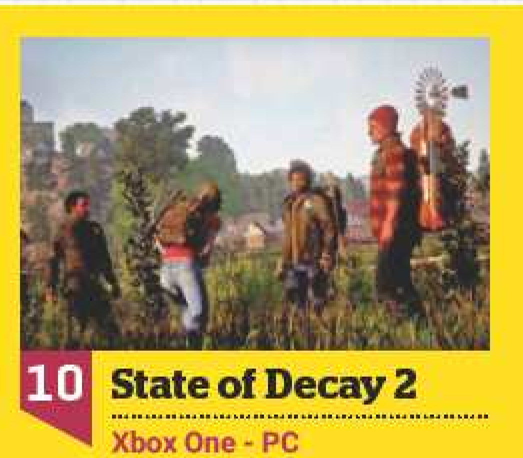
La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 Project CARS 2
PS4 - Xbox One - PC


7 Mario Tennis Aces
Switch


8 DriveClub
PS4


9 Monster Hunter World
PS4 - Xbox One

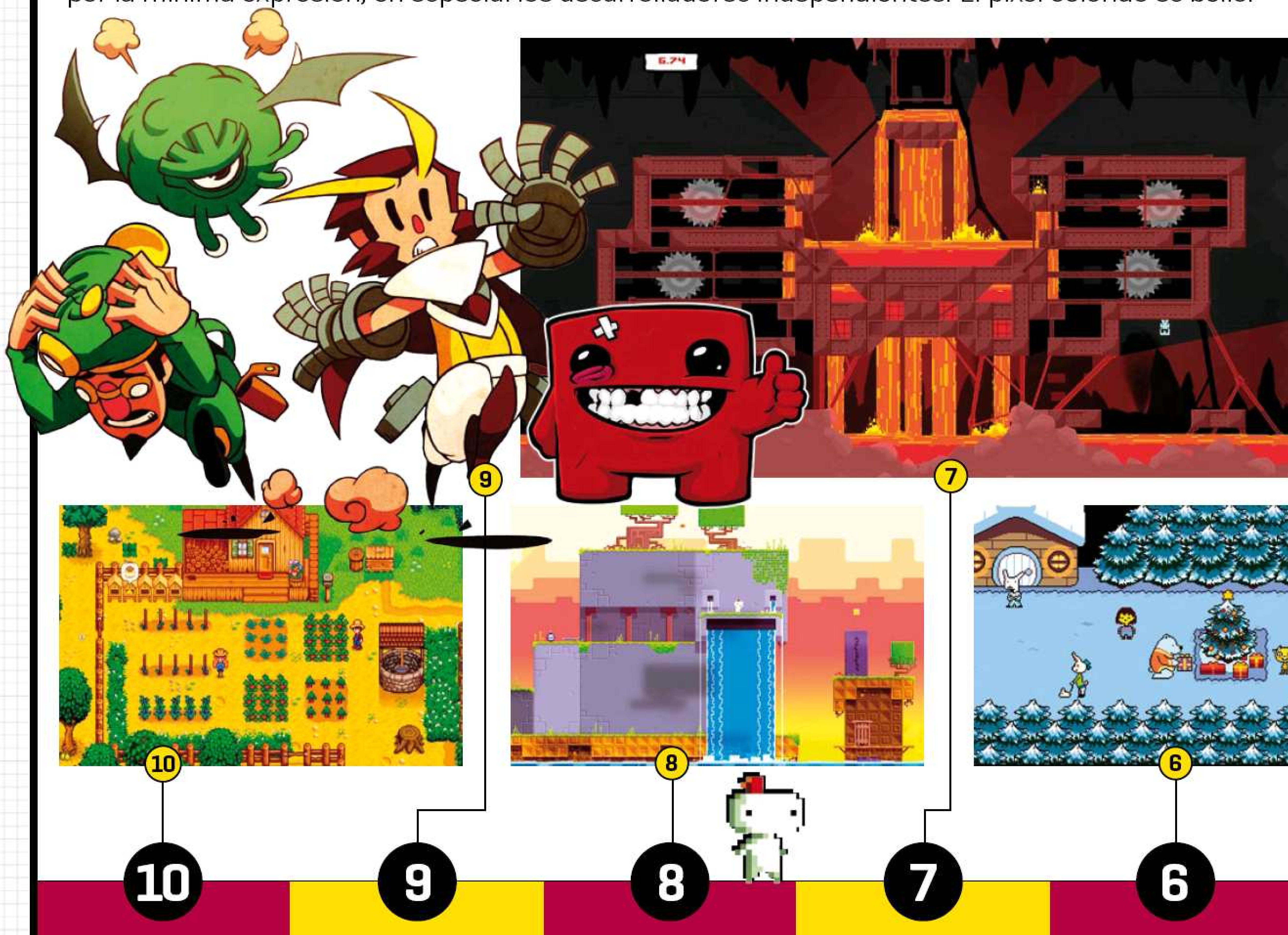

10 State of Decay 2
Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

PIXEL ART MODERNO

En esta era de potencia y polígonos hiperrealistas, aún hay quien maximiza la belleza apostando por la mínima expresión, en especial los desarrolladores independientes. El píxel colorido es bello.



10 Stardew Valley

La vida rural nunca había sido tan divertida como en este simulador, que te convierte en un granjero que ha de cultivar, cuidar del ganado, bajar a una mina, pescar o relacionarse con sus vecinos. Su único creador, Eric Barone, le imprimió unos gráficos deliciosos que han ayudado a que la cosecha comercial no haga más que crecer y crecer.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Chucklefish
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 314** 85

9 Owlboy

D-Pad, un pequeño estudio noruego, se tiró la friolera de nueve años desarrollando esta aventura plataformera en 2D. Su protagonista, Otus, es un chico-búho vilipendiado por la gente de su aldea y que, gracias a una capa mágica, puede volar por unos parajes naturales de lo más bellos, haciendo gala de unas animaciones muy cuidadas.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** D-Pad Studio
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 321** 86

8 Fez

Nacido de la mente del polémico Phil Fish, este indie es uno de los más especiales de cuantos han apostado por el pixel art, pues lo hace aunando una perspectiva bidimensional con entornos tridimensionales que se pueden rotar en ángulos de 90º, para que un muñeco llamado Gómez avance en busca de tesoros con forma de cubo.

- **CONSOLA** 360 - PS4 - PS3 - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Polytron Corp.
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 248** 90

7 Super Meat Boy

Junto con Tommy Refenes, Edmund McMillen, creador del también pixelado *The Binding of Isaac*, se sacó de la chistera un infernal y adictivo plataformas en 2D protagonizado por un cacho de carne. Su pixel art es tan genialmente minimalista como su control, reducido a correr y saltar esquivando un sinfín de trampas mortales.

- **CONSOLA** 360 - PS4 - Wii U - Switch...
- **COMPAÑÍA** Team Meat
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 231** 89

6 Undertale

Desarrollado en solitario por un joven llamado Toby Fox, este juego indie, que imita muchos preceptos de *Earthbound*, causó furor cuando se lanzó en PC. Bajo su sencilla estética pixelada, se oculta un RPG con unos diálogos hilarantes, unos combates de lo más peculiares y unas temáticas muy sensibles.

- **CONSOLA** PS4 - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Toby Fox
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC.COM** 93



5

Hotline Miami

Desarrollado por Jonatan Söderström y Dennis Wedin, y apadrinado por Devolver Digital, este shooter de joysticks duales y perspectiva cenital es, seguramente, el juego indie más violento de la historia. Sus baños de sangre pixelada se mezclan con una estética ochentera de una forma tremebunda.

- **CONSOLA** PS4 - PS3 - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Abstraction Games
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 264** 84

4

Octopath Traveler

El pixel art es patrimonio casi exclusivo de los indies hoy en día, pero hay compañías de peso que también se atreven con él, como Square Enix, a quien le venía como anillo al dedo para hacer un RPG que remitiera a los *Final Fantasy* clásicos. No es tan bueno como aquéllos en global, pero su "HD-2D" es maravilloso.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 325** 89

3

Sonic Mania

Esta "recuperación" de la filosofía visual y jugable de los *Sonic* de Mega Drive es peculiar, pues no corrió a cargo de Sega, sino que el proceso lo lideró Christian Whitehead, un desarrollador indie que, a diferencia del Sonic Team, sí supo cómo volver a hacer un plataformas 2D a golpe de píxel. ¡Y qué nostalgia de animaciones!

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Christian Whitehead
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 314** 93

2

Celeste

Matt Thorson y Noel Berry se sacaron de la manga un plataformas 2D tan bello como difícil. Su protagonista es Madeline, una niña que debe ascender por una montaña superando pequeñas fases de ingenioso diseño, a base de ensayo y error, con el añadido de tener una narrativa como pocas veces se ha visto en el género de los saltos.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Matt Makes Games
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 320** 93

1

Shovel Knight

Aclamado como pocos, este indie, que recupera el espíritu de los plataformas de 8 bits, nos pone en la armadura de un caballero que, armado con una pala, debe enfrentarse a desafiantes saltos y jefes finales, con gráficos pixelados y una banda sonora "chiptunera". Su éxito es tal que ya lleva dos expansiones y hay otra más en camino.

- **CONSOLA** 3DS - Wii U - PS4 - One...
- **COMPAÑÍA** Yacht Club Games
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 293** 90


METAL GEAR™
FORJANDO LA LEYENDA EN MSX2 Y NES

Por Francisco Javier Cabal

La ópera prima de Hideo Kojima celebró su trigésimo aniversario en 2017, aunque fue a partir de 1988 cuando su éxito se convirtió en algo más global, gracias a la llegada de las versiones para NES. Ésta es su historia nuclear.

En 1998, *Metal Gear Solid* se convirtió en un enorme éxito mundial que terminó de disparar la popularidad de PlayStation, la primera consola de Sony, situándola muy por encima de sus competidoras. El de *MGS* fue un éxito que, en cierta medida, llegó once años tarde, ya que muchas de sus premisas y de sus mecánicas jugables, por no decir la inmensa mayoría, ya las había imaginado Hideo Kojima, el creador de la serie *Metal Gear*, en 1987, cuando se lanzó la primera entrega para el ordenador MSX2. Es una historia que, además, no deja de ser interesante, por muchas razones.

Errores que llevan a aciertos

Hideo Kojima aspiraba a ser director de cine, ilustrador o artista, pero la muerte de su padre, cuando tenía trece años, le obligó a crecer "prematuramente" y a desechar esa idea por la presión social japonesa, que no ve en esas profesiones un modo de vida seguro. Aun así, lo intentó, enviando sus historias y sus manuscritos a concursos literarios (nunca ganó ninguno) e, incluso, grabando algunos cortos y películas amateur con la cámara de 8 mm. de un amigo. Así, mientras estudiaba la carrera de economía, dedicaba parte de su tiempo libre a jugar a Famicom, la versión japonesa de NES, y en cuarto curso decidió orientar su actividad profesional al mundo del videojuego, inspirado por títulos y creadores como *Super Mario Bros* (de Shigeru Miyamoto) y *The Portopia Serial Murder Case* (de Yuji Hori). Veía el medio como una forma de contar sus historias, aunque la sociedad japonesa seguía desaconsejando seguir ese camino, al no ser una industria aún asentada. Por suerte, su madre lo animó a que siguiera ese sueño y, así, relativamente pronto, entró a formar parte de Konami. El único "pero" es que él quería formar parte de algún equipo que trabajara en Famicom o en máquinas recreativas... y, "por desgracia", terminó trabajando en la división del ordenador doméstico MSX, el popular ordenador que, por entonces, era un éxito de ventas en Japón. Su desconocimiento en la materia y en programación hizo que muchas de sus primeras ideas fueran descartadas. De hecho, si lo normal en aquella época era que un equipo terminara un juego en 4-6 meses, durante el primer año Kojima no logró culminar ningún desarrollo... y tuvo que soportar las chanzas de los compañeros al respecto (como "eh, al menos termina algo antes de abandonar la compañía"). De hecho, el nivel de competitividad a nivel interno era realmente alto: no había muchos equipos programando para MSX e, incluso dentro de la propia Konami, se consideraban competencia. Por todas estas razones, Kojima estuvo a punto de tirar la toalla y abandonar la compañía, pero, finalmente, siguió y terminó colaborando como ayudante del director en *Penguin Adventure*, secuela de *Antartic Adventure*, introduciendo más mecánicas (toques de acción y RPG), varios finales... Después, terminó su primer juego, *Lost Warld*, que Konami optó por no editar. Y, justo después, le llegó la oportunidad de su vida: continuar con un proyecto que se le había atragantado a un compañero, un juego de acción de ambientación militar.

El problema era que el hardware de MSX2 limitaba sobremanera muchos aspectos, como el número de balas que la máquina podía pintar en pantalla (dicen las malas lenguas que, literalmente, "cuatro")... por lo que Kojima empezó a imaginar formas en las que podría dar la vuelta al concepto del juego, manteniendo su ambientación, pero cambiando por completo la jugabilidad. La respuesta la encontró en la película "La Gran Evasión", el filme de 1963 protagonizado por Steve McQueen, en el que un grupo de prisioneros en un campo de concentración nazi traza un plan para escapar. La clave, como finalmente se trasladaría al juego, no era la acción en sí, sino, más bien, el sigilo y no ser detectado.

Semillas para el futuro

En una entrevista de 2012, con motivo del 25º aniversario de *Metal Gear*, Tomonori Otsuka, programador del original, recalcó que justo ese aspecto, evitar ser detectado, fue el mayor reto que *Metal Gear* planteó en términos de programación. El jugador veía en todo momento a los enemigos, las cámaras... y la dificultad para él estaba en acotar en qué momentos el jugador que- »

Los padres del fenómeno Metal Gear



Hideo Kojima

Poco nuevo se puede decir de este visionario. Cuando estaba a punto de irse de Konami, se le encomendó un juego de acción para MSX2, que acabó siendo *Metal Gear*, su primer juego editado.



Masahiro Ueno

Es el artífice directo de la versión de Famicom, la primera que llegó a EE.UU., y el responsable, en cierta medida, de su éxito allí... aunque niega todo crédito, por los cambios que tuvo que realizar.





DIFERENCIAS ENTRE MSX2, FAMICOM Y NES

El concepto original de *Metal Gear* para MSX2 no fue, ni por asomo, el que nos llegó con la versión europea, ni mucho menos el que se adaptó a Famicom y NES. Éstos son algunos de los cambios y las mutilaciones más importantes que sufrió durante el proceso...



MANUAL ILUSTRADO EN MSX2

El manual japonés de la versión de MSX2 contaba con más páginas y muchos más detalles, como perfiles de todos los personajes principales (con ilustración incluida), desde Big Boss a Grey Fox. Cabe destacar su parecido con el de los juegos más recientes. También repasaba todos los ítems y armas del juego, incluida la inefable caja de cartón. Son pequeños detalles, pero todo suma para que la versión japonesa sea superior.





INTRO

Es uno de los aspectos más criticados, porque, en el original de MSX2, Solid Snake comienza infiltrándose en la base por vía acuática, mientras que, en Famicom (a la izquierda), comienza con un salto en paracaídas... ¿con tres personajes? Esto hizo que, además, en NES se añadieran nuevas pantallas al mapa.





RECORTES EN CONVERSACIONES

De la versión japonesa de MSX2 a la europea (izquierda) se perdieron casi la mitad de los mensajes (como todos los relativos a la utilidad de los objetos). Sólo se salvaron el 56% de los diálogos. A esto hay que añadir que, al dar el salto a NES, la traducción empeoró.

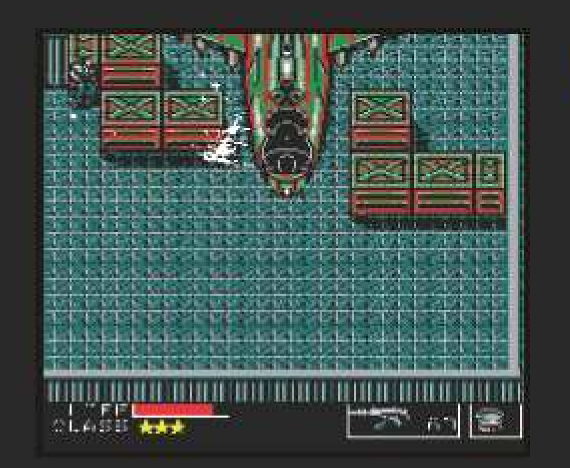




JEFE FINAL

El Metal Gear que daba pie al título del juego en MSX2 fue sustituido en NES (derecha) por un enorme ordenador que ocupaba casi una habitación. Es, no sin razón, el aspecto más criticado (¿un *Metal Gear* sin Metal Gear?). A las limitaciones del hardware hay que sumar las del tiempo que tuvieron para hacer el port.





OTROS CAMBIOS

Las instalaciones que aparecían en la versión de MSX2 (tres grandes edificios) fueron reorganizadas e interconectadas de nuevas formas, aunque las salas son casi las mismas. Los enemigos, como el helicóptero Hind-D, desaparecieron e incluso objetos como el paracaídas también fueron erradicados por completo...





» daba expuesto y cuándo no, teniendo en cuenta, además, los obstáculos del mapeado. Independientemente de este aspecto, otras muchas señas de identidad se introdujeron con el primer y fundacional *Metal Gear*: la caja de cartón, las tarjetas llave para abrir ciertas puertas, los diálogos por Transceiver (o radio que conocemos como códec), la "obligatoriedad" de encontrar ciertos objetos, como la máscara antigás, para poder superar ciertas zonas... Señas de identidad que, en mayor o menor medida, también estuvieron presentes en el debut poligonal de la serie... y sus secuelas.

Otsuka también recuerda que el desarrollo no fue un camino de rosas, precisamente, que no cumplieron los plazos y que, a menudo, se volvía atrás para hacer reajustes. No se sabe a ciencia cierta cuánto tiempo se demoró el desarrollo ni cuántos meses se necesitaron para culminar el trabajo en *Metal Gear*, pero el mismo Kojima ha confirmado que, para él, terminar el juego fue un verdadero alivio. Las expectativas para *Metal Gear* eran bajas, y terminarlo era suficiente para él, que necesitaba quitarse de encima el sambenito de llevar un año en la compañía sin terminar ningún juego.

Rumbo a Famicom (y NES)

Así las cosas, *Metal Gear* para MSX2 llegó a las tiendas japonesas el 7 de julio de 1987. Dada la escasa popularidad del MSX en Estados Unidos, Konami optó por no lanzarlo en ese mercado, aunque sí lo distribuyó en Europa también en 1987, aunque sin una fecha constatada. La versión que nos llegó era prácticamente idéntica, pero con cambios menores en el manual (por ejemplo, se omitieron las páginas en las que se nos contaban las historias y las motivaciones de los personajes) y, lo peor, se eliminaron casi la mitad de los diálogos del Transceiver. Cuenta la leyenda que este estropicio fue cosa de Homesoft, una empresa holandesa a la que Konami encargó la traducción el juego al inglés y que tuvo que meter la tijera sin miramientos por problemas de memoria... aunque nada de esto está confirmado por Konami.

Tras el lanzamiento del juego, y ante el creciente éxito de Famicom, Konami decidió que había que portar el juego a la consola de Nintendo. Pero, en lugar de encargarle el trabajo al mismo equipo, se lo entregó a otra división distinta dentro de la compañía, a la que se le dio el código fuente de MSX y unas instrucciones bastante "sucintas": tenía sólo tres meses para terminar el port y, en la medida de lo posible, cambiar algunas cosas para que no fuera el mismo juego, porque salía seis meses más tarde. El "marrón" se lo tuvo que comer Masahiro Ueno, un recién licenciado de veintidós años que acababa de entrar en Konami. Este proyecto se convertiría en su primer juego publicado (por Ultra Games, el segundo sello de Konami para burlar la limitación de Nintendo de lanzar cinco juegos al año) y, además, cumplió con todo lo que la directiva de Konami pedía: adaptar el juego en el plazo dado y con cambios para que no fuera exactamente el mismo.

A la conquista de Occidente

El primer cambio fue introducir una nueva secuencia de inicio, en la que Snake salta de un helicóptero (no hay incursión subacuática) y debe recorrer unas cuantas pantallas de jungla hasta internarse en Outer Heaven. Y no fue el único cambio: la disposición de los distintos edificios cambió, como la desaparición de algunos objetos, enemigos... Ueno ha confirmado que todos estos cambios se debieron, en primer lugar, a las limitaciones técnicas de Fami- »





Una carátula con historia

Desde su primera obra, Kojima puso siempre el ojo en el mundo del celuloide para tomar ideas, referencias y detalles para trasladarlos a sus juegos. *Metal Gear* no fue menos, y su arte de portada bebe directamente de un fotograma de "Terminator" y, en concreto, del actor Michael Biehn.

CREANDO UN LENGUAJE QUE PERDURA 30 AÑOS DESPUÉS

Sorprende que un hardware tan limitado, al menos para los estándares actuales, como el de MSX2 y NES fuera capaz de crear un universo que aún perdura vivo en el imaginario colectivo. ¿O es que acaso no te suena nada de todo esto?



EXCLAMACIONES

Si has jugado a *Metal Gear* alguna vez en tu vida, ya sabes lo que significa la "!" que aparece sobre la cabeza de los enemigos. A grandes rasgos, que has sido descubierto. Posteriores entregas han matizado el signo introduciendo más de una admiración (los enemigos nos persiguen más) o añadiendo interrogaciones a la fórmula.



CAJA

Once años antes de que *Metal Gear Solid* se convirtiera en un fenómeno global, Kojima ya había creado casi todas sus señas de identidad. Situaciones absurdas, como recorrer la base enemiga escondiéndonos en una caja, no son algo exclusivo de las versiones poligonales del juego: ya eran posibles desde la primera entrega.



TRANSCEIVER O CÓDEC

Muchas veces se han criticado los juegos de Hideo Kojima por sus largas secuencias o sus interminables diálogos. Pues bien, este último rasgo ya estaba en el original japonés de MSX2, si bien se recortó casi a la mitad en su debut europeo, algo que los fans han corregido modificando el juego y añadiendo lo que falta.

¿A QUÉ OTRAS PLATAFORMAS SE ADAPTÓ?

Aparte de en MSX2 (para el que hoy día una copia de *Metal Gear* no baja de los 370 euros) o NES (unos 80 euros completo con su caja), el primer *Metal Gear* también se lanzó adaptado a otros sistemas, para que más jugadores pudieran disfrutar de la obra original.



2004 METAL GEAR MOBILE

Adaptación para los teléfonos de la época, que no salió de Japón y que requería los terminales más avanzados para funcionar (se podía descargar o jugar online a través de los servicios de proveedores como NTT Docomo). El mismísimo Hideo Kojima supervisó la adaptación de este port.



2004 METAL GEAR THE TWIN SNAKES PREMIUN PACKAGE

Otra edición exclusiva de Japón, que incluía una GameCube plateada con el logo de FOXHOUND de *Metal Gear Solid*, así como una copia de *Twin Snakes* y, además, el port de la versión de MSX2 para GameCube, también en disco. Hoy en día, tiene precios astronómicos (2.000 $).



2005 METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

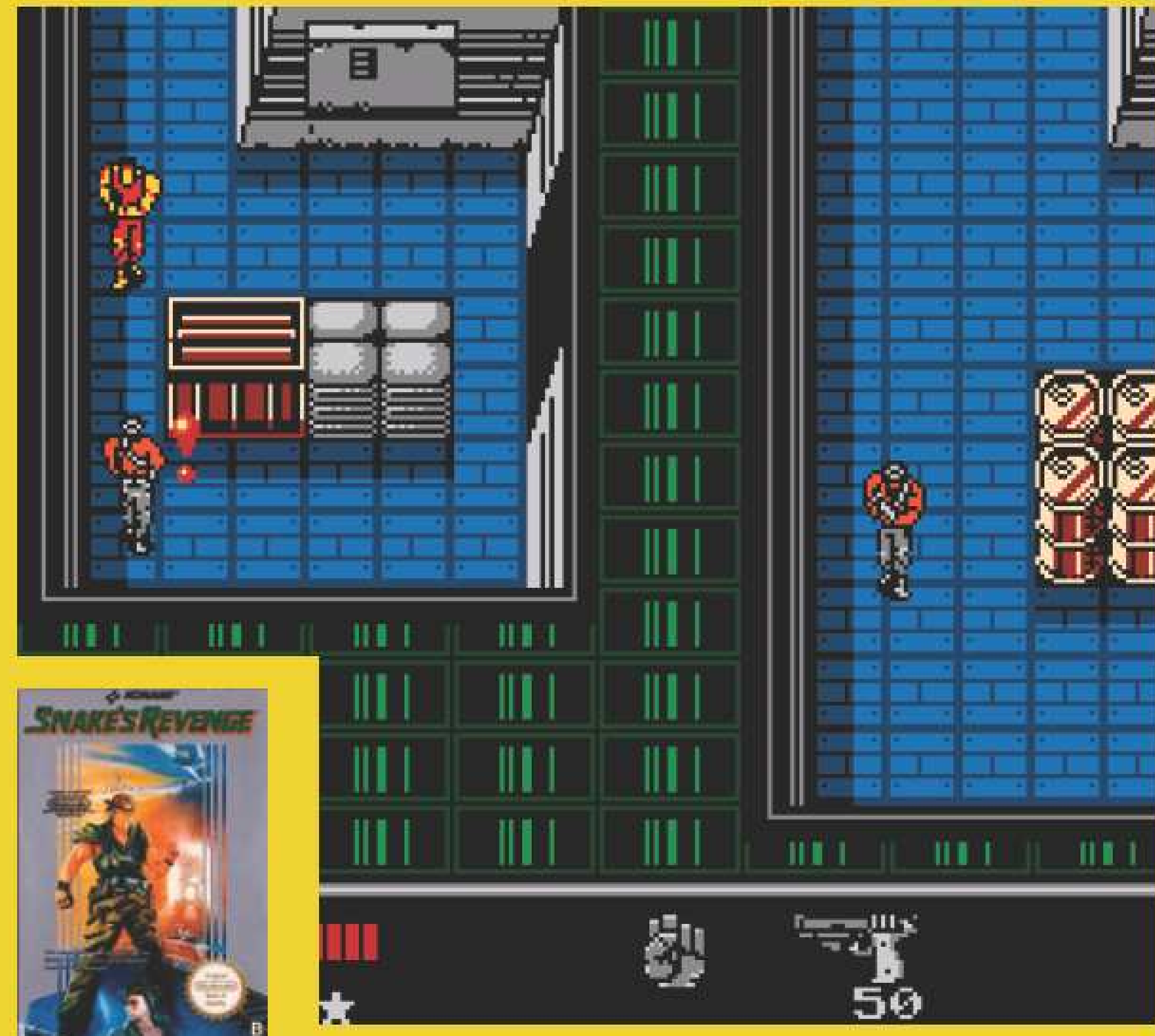
El segundo disco de esta edición, llamado "Persistence", incluía versiones jugables y traducidas de *Metal Gear* y *Metal Gear 2: Solid Snake*. También las incluían las versiones HD que se lanzaron después.

2009 METAL GEAR WII ESHOP

Cuando Wii era un éxito en todo el mundo, la eShop recibió el primer juego de la serie en su versión MSX2 (es decir, el original). Lo paradójico del asunto es que no llegó a salir de Japón: ni siquiera aprovecharon la versión europea de MSX2...







» com. Si el cartucho hubiera llevado algún chip adicional, como el VRC4, quizá podrían haber hecho algo más afín al juego de MSX... pero no fue el caso. El segundo impedimento fue el tiempo: tres meses no daban mucho margen a ensayo y error, por lo que tuvieron que ir sobre seguro, y de ahí la eliminación de algunos elementos que podían complicar las cosas, como el duelo con algunos jefes finales (como el helicóptero Hind-D). Quizá el más criticado es la ausencia de un duelo con el Metal Gear que da título al juego, que fue sustituido por un enorme ordenador. Hubo muchos más cambios menores, muchísimos (como que los enemigos no dieran munición al atizarles, la ubicación del doctor Pettrovich...), pero la esencia, la jugabilidad, la base, estaba ahí, prácticamente intacta. No obstante, pese al monumental trabajo de Ueno y su equipo con los plazos y las limitaciones de por medio, Kojima siempre ha renegado de esta versión, al no ser suya. Pero no es menos cierto que, sin ella, buena parte de su base de fans no hubiera sido la misma. Además, Ueno siempre se ha quitado méritos, lo que lo hace todavía más grande.

La secuela y el spin-off

La versión de Famicom tuvo su correspondiente adaptación a NES, tanto para EE.UU. como para Europa. Era la primera vez que se podía jugar a *Metal Gear* en América, y fue un amor a primera vista (más de un millón de copias vendidas). Tanto que Konami, sin contar con Kojima, encargó una secuela para NES al equipo responsable de los principales *Castlevania* para NES/Famicom. Puede parecer que era hacer de menos a Hideo Kojima, pero, en los 80, Konami tenía una estructura bastante rígida e inflexible: en NES trabajaban sólo los equipos especializados en NES, y Kojima estaba en la división de MSX. No era "hacerle un feo".

El equipo de Konami en Kobe optó por un desarrollo continuista, aunque introdujo algunos cambios, como el despliegue con armas (un machete y una pistola nada más empezar a jugar) o la inclusión de niveles de acción 2D con scroll lateral al estilo *Green Beret*, pero se puede decir que culminó algo "decente" y en la línea de lo visto en *Metal Gear*, aunque se optara por huir de ese nombre y centrarlo en el del protagonista y la palabra "venganza", que tanto gusta a los yanquis. Al juego le han llovido bastantes palos y, cuenta la leyenda, quizá por eso uno de los programadores de este spin-off fue a ver a Kojima durante la creación de *Snake's Revenge*, para animarlo a que creara la secuela "oficial", algo que ni siquiera se había planteado... pero que finalmente decidió hacer.

Tres décadas de éxitos

Así, en 1990, vieron la luz los dos juegos, tanto la secuela como el spin-off. Primero, llegó *Snake's Revenge* para NES (que se lanzó en Estados Unidos y Europa); luego, *Metal Gear 2: Solid Snake* para MSX2, que, aunque no salió de Japón, continuó la historia de los personajes y sentó las bases para lo que vendría después, mejorando, además, muchas facetas jugables del original.

Sea como fuere, sin el reconocimiento de unos o con las negaciones del papel de otros, lo cierto es que tanto Kojima como Ueno contribuyeron a que *Metal Gear* fuera el fenómeno mundial que acabó siendo: un coloso de la industria del videojuego que ha vendido 50 millones de copias en treinta años de existencia. La duda ahora es, tras el cambio de rumbo de *Metal Gear Survive*, si podemos soñar con una nueva entrega que lleve a la serie de nuevo a lo más alto. ■

LA SECUELA Y EL SPIN-OFF

1990 METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

Cuenta la leyenda que Kojima no tenía intención de crear una secuela hasta que uno de los programadores de *Snake's Revenge* le animó a ello. Así, diseñó la secuela para MSX2, que, hasta bien entrados los 2000, no vio la luz fuera de Japón. Ofreció más acciones (reptar...), una IA enemiga mejorada, etc.

1990 SNAKE'S REVENGE

El éxito de *Metal Gear* en NES propició que Konami encargara una secuela "rápida", sin Kojima al frente, para el mercado americano y el europeo. Seguía el concepto del juego original, infiltración y sigilo, pero añadiendo detalles como empezar con dos armas (pistola y cuchillo), niveles con scroll lateral...

AÑO 1995 **COMPAÑÍA** Taito / Natsume **FORMATOS** Super Nintendo

NINJA WARRIORS AGAIN

EL TRÍO VOLVERÁ EN 2019

La caja europea lo rebautizó como *Ninja Warriors: The New Generation*, pero los que tenemos en un altar a este cartucho de SNES siempre lo conoceremos por su nombre japonés: *Ninja Warriors Again*. Natsume encadenó en 1994 dos auténticas maravillas para la 16 bits de Nintendo: *Wild Guns* y esta secuela del clásico recreativo de Taito de 1987. El destino quiso que ambos desembarcaran por estos lares en 1995, con apenas unos meses de diferencia, con el sello de Titus y de la mano de Spaco, en cantidades muy limitadas. Este detalle, unido a la enorme calidad de ambos títulos, ha hecho que actualmente alcancen precios demenciales en el mercado coleccionista. Pero tranquilos, porque, si *Wild Guns* resucitó en PS4 (2016) y Switch (principios de 2018), *Ninja Warriors Again* hará lo propio el próximo año, a manos de la propia Taito, aunque aún no se ha desvelado si Natsume será la encargada de resucitar al trío de ninjas en Switch, tal y como hizo ya con *Wild Guns Reloaded*. Ojalá tengamos esa suerte.

Pero volvamos a 1994, cuando una Natsume en estado de gracia se atrevió a modernizar uno de los clásicos más espectaculares del catálogo de Taito. La mecánica de la recreativa original, sorprendentemente lenta para tratarse de un beat'em up, estaba diseñada a medida de un colosal mueble que utilizaba un sistema de espejos y tres monitores para mostrar una espectacular imagen ultrapanorámica, al estilo de *Darius*. Natsume no podía replicar semejante delirio en Super Nintendo, así que acotó el marco de acción a los límites de un televisor convencional de la época, pero, a cambio, nos deleitó con unos sprites colosales y con multitud de guiños hacia el clásico recreativo de 1987.





LA VERSIÓN PAL DE NINJA WARRIORS AGAIN ALCANZA PRECIOS DE LOCURA EN EL MERCADO RETRO





Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



A nivel jugable, esta secuela/remake era muy superior a la recreativa de 1987. Aquí tenéis a Kunoichi repartiendo estopa entre unos viejos conocidos del original: los soldados armados con cuchillos.

Ninjas con almas de metal

En esta secuela/remake, el cíborg femenino Kunoichi mantuvo el look y los kunais que ya lució en la recreativa, pero su compañero Ninja fue rediseñado hasta convertirse en un coloso que compensaba sus lentos movimientos con unos contundentes nunchakus. Y se incorporó un nuevo fichaje, Kamataichi, que no se molestaba en disimular su naturaleza robótica. A diferencia del arcade de 1987, *Ninja Warriors Again* no permitía juego cooperativo, aunque el jugador podía elegir entre los tres personajes al inicio del juego o al continuar la partida tras perder su única vida. En ausencia de los shurikens del original, Natsume incorporó un ataque especial que podía desencadenarse al llenar la barra de "blaster" situada debajo del medidor de vida. A lo largo de ocho niveles, nuestro personaje iba dando buena cuenta de los sucesivos enemigos que brotaban a ambos márgenes de la pantalla, muchos de ellos versiones "actualizadas" de los rivales de la máquina de 1987, desde los soldados armados con cuchillos y fusiles hasta los ninjas que escupían fuego o los irritantes cíborgs con forma de simio.

La mecánica de la vieja escuela de *Ninja Warriors Again* no fue apreciada por todo el mundo en su momento, pero los que amábamos la recreativa disfrutamos con el lento, pero inexorable, tour de destrucción orquestado por Natsume (curiosamente, a manos del mismo equipo que firmaría *Wild Guns*). Unos gráficos impresionantes, que siguen sorprendiendo por su colorido y por el tamaño de los sprites, acabaron por convertir a este cartucho en una obra de culto. Esperemos que el port para Switch le haga justicia. ■


LO MÁS NUEVO
The NINJA WARRIORS
EL PODER DE LOS NINJA
86
84
83
85
84
83

NUESTRA DIRECTORA no quedó demasiado impresionada con *The Ninja Warriors* cuando lo analizó en la HC de julio de 1995. El cartucho había aparecido en Japón en enero de 1994, pero Titus se tomó su tiempo a la hora de lanzarlo en el Viejo Continente. "Técnicamente correcto y bastante manejable, tiene el mismo 'defecto' que todos los demás miembros de su género: poca originalidad y una variedad aún más escasa", reflejaba la Teniente Ripley en el recuadro de opinión, para después añadir que "no deja de ser un juego divertido, pues todos los beat'em up lo son. Sin embargo, la misma mecánica, sin apenas variaciones, puede hacerse demasiado pesada para los que estén cansados de este estilo o aquéllos que no sean unos fanáticos del género". A pesar de todo, destacó su preciso control y lo puntuó con un 83.



La versión japonesa tenía sangre "verde" y mujeres como enemigas. Ambos elementos desaparecieron en Occidente.



UN DELIRIO ULTRAPANORÁMICO. *The Ninja Warriors* fue una recreativa bastante difícil de ver en los salones recreativos de España, debido a su carísimo mueble, que utilizaba tres monitores y unos espejos para componer una impresionante pantalla ultrapanorámica (una jugada que Taito ya había utilizado con *Darius* y volvería a explotar en *Darius II*). Su mecánica era bastante simplona, pero merecía la pena dejarse la paga al menos hasta llegar al enfrentamiento contra el tanque. Si tenéis un monitor 21:9, probadlo en el MAME y alucinaréis.

DAVID JONES

SHOOTERS, LADRONES, Y UN MONTÓN DE LEMMINGS

Su nombre no os resultará muy familiar, pero, a lo largo de su extensa carrera, nos ha dejado auténticos clásicos

Hace apenas unas semanas, David Jones viajó a Barcelona para dar una conferencia en Gamelab 2018 y recibir un más que merecido premio por su extensa trayectoria. Cuando se habla de *Grand Theft Auto*, todos nos acordamos inmediatamente de los hermanos Houser, pero, en realidad, el germen de la multimillonaria franquicia de Rockstar se lo debemos a DMA Design, el estudio de origen escocés donde nacieron los míticos *Lemmings*, y donde dio sus primeros pasos David Jones.

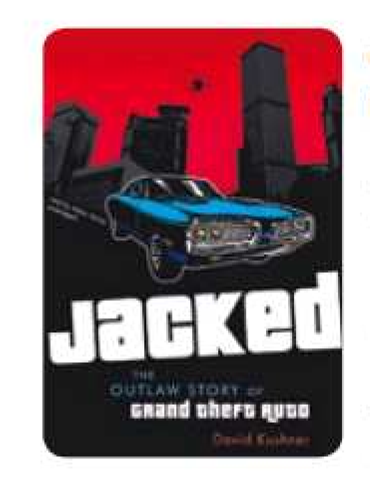
Todo empezó con un Amiga 500...

Concretamente en 1988, con el lanzamiento de *Menace*, un matamarcianos de corte horizontal que supuso el debut de Jones como programador. Un año más tarde, llegaría a las tiendas *Blood Money*, una auténtica maravilla que muchos recordamos por su espectacular intro con voces digitalizadas y una música deliciosamente funky.

Ambos juegos llegaron a las estanterías bajo el sello de Psygnosis, al igual que ciertas criaturitas de pelo verde que arrasaron en las listas de ventas de 1991. *Lemmings* fue un auténtico fenómeno que llenó las arcas de DMA y la cuenta bancaria de Jones, diseñador y programador del juego, junto a Mike Dailly. Esta pareja no llegó a sospechar la que iba a liar cuando empezó a desarrollar un proyecto llamado *Race 'N' Chase*, que Jones ofreció a BMG Interactive, donde trabajaba un tal Sam Houser. El concepto inicial era encarnar a un policía que conducía por una urbe "viva", pero los testers del juego descubrieron que era más divertido hacer el cabra que respetar el tráfico y a los peatones...y así nació *Grand Theft Auto* en 1997. Jones también trabajo en la secuela de 1999, aunque abandonaría DMA Design durante la gestación


Foto de José Luis Ortega

del revolucionario *GTA III* para fundar en 2002 su propio estudio, Realtime Worlds, ubicado en Dundee (Escocia). A lo largo de cinco años, Jones (que, además de CEO, ejerció de director creativo) y su gente trabajaron en un exitoso sandbox en exclusiva para Microsoft: *Crackdown*. Por desgracia, sus altas miras acabaron pasándoles factura en su siguiente proyecto, *APB*, un MMO demasiado ambicioso para su tiempo, que acabó llevando al estudio a la bancarrota en 2010, tras un desarrollo largo y costoso. Actualmente, Jones trabaja para Epic Games, tras haberse desvinculado del desarrollo de *Crackdown 3*.



JACKED

Si queréis saber más sobre la concepción de *GTA*, no os perdáis este estupendo libro de David Kushner, el autor de "Maestros del Doom". Por desgracia, todavía no se ha editado en castellano.

UNA CARRERA DE TRES DÉCADAS

A lo largo de treinta años de trayectoria, el escocés dejó su huella en un montón de títulos, ya fuera como programador, como diseñador o como director creativo. Aquí tenéis nueve de ellos...



MENACE

AMIGA - ATARI ST - C64 1988

David Jones aún vivía con sus padres cuando llevó la beta de la primera producción de DMA Design a Psygnosis, quien acabaría lanzándolo al mercado, al igual que los posteriores títulos del estudio escocés.



BLOOD MONEY

AMIGA - ATARI ST - C64 1989

El siguiente matamarcianos de DMA Design, programado por Jones, vendió 40.000 copias, todo un logro teniendo en cuenta la piratería rampante de aquellos tiempos. Su intro sigue siendo una auténtica delicia.





SHADOW OF THE BEAST

PC ENGINE SUPER CD-ROM 1989

Aunque el original de Amiga fue programado por Reflections, DMA Design se encargó de adaptarlo a la unidad CD-ROM de la PC Engine de NEC. Jones ejerció de director en un estupendo port que añadía una intro animada, un nivel de dificultad bastante más relajado y una música de CD absolutamente memorable.



LEMMINGS

VARIOS FORMATOS 1991

El gran pelotazo de DMA Design (más de 2 millones de copias vendidas) contó con Jones como diseñador y programador, junto al no menos talentoso Mike Dailly. La mecánica de guiar a los mentecatos seres de pelo verde arrasó en todo tipo de sistemas.



GRAND THEFT AUTO

PC - PLAYSTATION - GB COLOR 1997

Jones y Dailly presentaron a BMG un simulador de patrullero llamado *Race 'N' Chase*. No contaban con la mala baba de unos testers que no tardaron en descubrir que era más divertido hacer el cafre por la ciudad que seguir las normas de tráfico. Sam Houser lo vio claro: adiós, patrullero; hola, criminal. Había nacido un fenómeno que revolucionaría la industria con su tercera entrega.



BODY HARVEST

NINTENDO 64 1998

El ADN de *GTA III* ya podía adivinarse en este rompedor sandbox para N64, demasiado bestia para Nintendo, que acabó rompiendo la asociación con DMA Design. Por suerte, pasaba por allí Midway, que fue quien lo lanzó finalmente.



GRAND THEFT AUTO 2

PSX - PC - DC - GB COLOR 1999

Esta secuela añadió un elemento crucial en la saga *GTA*: la posibilidad de cambiar de bando en cualquier momento, al más puro estilo *Yojimbo*, para ganarnos el respeto o el odio de las diferentes bandas criminales de la ciudad.



CRACKDOWN

XBOX 360 2007

Tras montar su propio estudio, David Jones quiso llevar el sandbox hasta un nuevo nivel con esta exclusiva de Xbox 360, que nos permitía hacer todo tipo de proezas entre las calles de Pacific City. Ni Jones ni Realtime Worlds tuvieron nada que ver con la secuela de 2010, obra de Ruffian Games.



APB: ALL POINTS BULLETIN

PC - PS4 - XBOX ONE 2010 / 2016 / 2017

La ambición, una inversión demencial y un desarrollo interminable llevaron a la bancarrota a Realtime Worlds. Jones recompró el título a una EA que ya había perdido la paciencia (y millones de dólares), pero ya era demasiado tarde. Acabó en manos de K2, que lo reconvirtió en un free-to-play llamado *APB: Reloaded*.



“Mientras vosotros estáis disfrutando del verano, por aquí nos preparamos para celebrar el Bon Odori, a ritmo de tambores taiko. Así, entre baile y baile, he contestado todas vuestras dudas... y jugado un poco con Switch.”

Yen

Yen te responde

Veterano con dudas y a lo loco

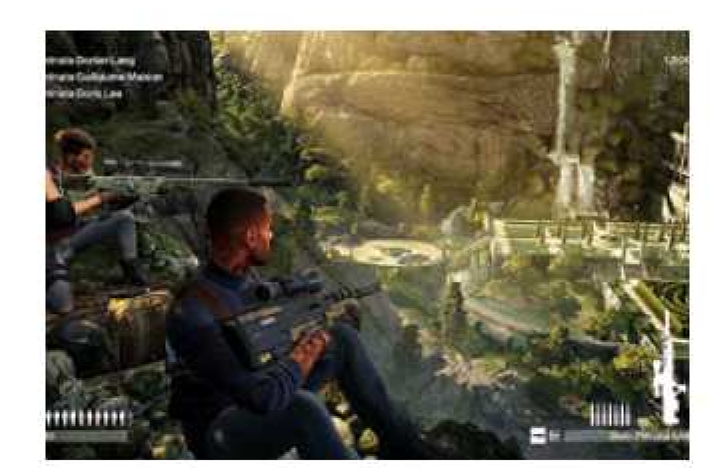
Estimado Yen, soy un jugador que te acompaña desde hace muchas décadas, concretamente desde la portada dedicada a Flashback, que, aunque no sé exactamente que número era, espero que tú puedas decírmelo (perdóname por este lapsus). Nunca he escrito a tu sección, pero, ahora que estoy de vacaciones, creo que ha llegado el momento de hacerte un par de preguntas que están haciendo que me vuelva loco. Espero que encuentres sitio en tu sección, la cual creo que es la más interesante de la revista:

■ Soy fan del Agente 47, también conocido como *Hitman*, y sobre éste va mi primera pregunta. ¿Tienes algún detalle sobre la próxima entrega de la saga?

Hummm, veamos. *Flashback* corresponde al número 20 y, como decía el titular de esa mítica portada: "¡Qué fuerte!" que no recuerdes desde cuándo estás con nosotros. Creo que, a partir de este momento, voy a empezar a cobraros por daros esta información, pero, mientras, vamos a centrarnos en tus dudas, así que "allé voy". Por el momento, no hay datos muy concretos sobre *Hitman 2*, más allá de los conocidos en la presentación del juego en el E3, como que el juego seguirá apostando por mapas amplios, en los que podrás deshacerte de diferentes maneras de tus múltiples objetivos, y que una de las primeras misiones estará ambientada en Miami. Sin embargo, recientemente, se ha filtrado un archivo PDF de 56 páginas, que supuestamente se ha extraído de los servidores de IO Interactive (creadores del juego), en el que se indican nuevas localizaciones, entre las que se encontrarían Colombia e India, además de muchos detalles, como posibles objetivos, armamento y otro tipo de información sobre el argu-



■ **Hitman 2.** Volverá a apostar por mapas amplios en los que podrás deshacerte de tus objetivos de múltiples maneras sin ser descubiertos.



■ **Hitman Sniper Assassin.** Tendrás que eliminar objetivos con un compañero. Disponible de manera digital, podrás conseguirlo gratis reservando *Hitman 2*.

❓ LA PREGUNTA DEL MES

Una grieta en mi Switch sin tocarla

■ Te escribo para ver si puedes darme una explicación a lo que le ocurre a mi Switch. Compré la consola el día de lanzamiento y casi siempre ha estado conectada al dock. El otro día, la extraje para llevármela de vacaciones y he observado que la parte trasera de la carcasa se está agrietando a la altura del volumen. ¿Crees que me lo cubrirá la garantía? Gracias.

No eres un caso aislado, pues hay varios usuarios de Switch que ya han denunciado este defecto de fabricación. El problema se cree que proviene del dock, ya que la consola tiene mayor potencia dentro de este accesorio y genera más calor, lo que hace que el plástico trasero se resienta y dé como resultado estas grietas. No deberías tener problemas para hacer efectiva la garantía, así que ponte en contacto con Nintendo en el 917886498 y exponles el problema. Mucha suerte.

José Carlos Pericet




¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Toki. El mono creado por la mítica TAD Corporation volverá a la vida con un remake del título original que contará con gráficos redibujados y otras sorpresas jugables.

mento y su desarrollo. A pesar de que no se ha demostrado su autenticidad, creo que, por el tono del documento, hay que darle bastante credibilidad. Si te decides a buscarlo, el archivo se llama Hitman: The Big Leak, y podrás encontrarlo sin mucho esfuerzo. Pero te aviso que le vas a quitar parte del encanto al juego, por lo que yo que tú esperaría a que todos los detalles vayan llegando de manera oficial antes del lanzamiento, que se espera para el próximo 13 de noviembre. Mientras tanto, si quieres quitarte el "mono" de *Hitman*, deberías echarle un ojo a *Hitman Sniper Assassin*, un juego digital multijugador que puedes conseguir de manera gratuita al reservar *Hitman 2*, y en el que podrás colaborar con otro compañero online para eliminar a varios objetivos.

■■ Tengo una PS4 Pro y una Xbox One S. ¿En cuál de los dos sistemas crees que funcionará mejor el próximo juego de *Hitman*?

En teoría, y por mera potencia, debería funcionar mejor en PlayStation 4 Pro, pero la realidad es que todo depende de la habilidad de los desarrolladores con cada consola. Dejando al margen el PC, la lógica dicta que, en general, Xbox One X debe llevarse la palma en cuanto a rendimiento técnico de los juegos se refiere, seguida por PS4 Pro.

■■■ Leí en tus páginas hace un tiempo algo sobre un remake de la recreativa *Toki* titulado *Toki HD*. ¿Sabes si ha sido cancelado o sigue adelante?

Toki HD fue enterrado, aunque la idea siguió adelante bajo la batuta de Microids, una compañía gala responsable de *Obscure*, entre otros títulos, que terminó por hacerse con esta licencia tan "mona" poniendo al frente al artista gráfico Philippe Dessoly (responsable de la magnífica conversión de la recreativa original a Commodore Amiga y Atari) y a Pierre Adane, dos de los desarrolladores originales del proyecto *Toki HD*. El resultado lo conoceremos muy pronto, ya que el nuevo *Toki* llegará en exclusiva para Nintendo Switch el próximo 22 de noviembre. Ese día, también se pondrá a la venta una edición para coleccionistas titulada Retrollector Edition, que incluirá varios detalles relacionados con el desarrollo, e incluso una réplica en madera de una máquina arcade en la que podremos introducir la Switch para jugar. Esta edición estará disponible en España de la mano de Meridiem Games, encargados de distribuirla.

■■■■ Y, para terminar, ¿puedes confirmarme la fecha de salida de *Days Gone*? ¿Y crees que habrá más retrasos? Gracias por todo.

Está confirmado por parte de Sony que *Days Gone* llegará el 22 de febrero de 2019. Es difícil que haya algún retraso, pero yo no lo descartaría, pues ese mismo día también se ponen a la venta *Anthem* y *Metro Exodus*, por lo que es posible que alguno de ellos cambie de fecha para no coincidir con los otros dos. Ya veremos qué sucede.

José Carlos Martos Davila

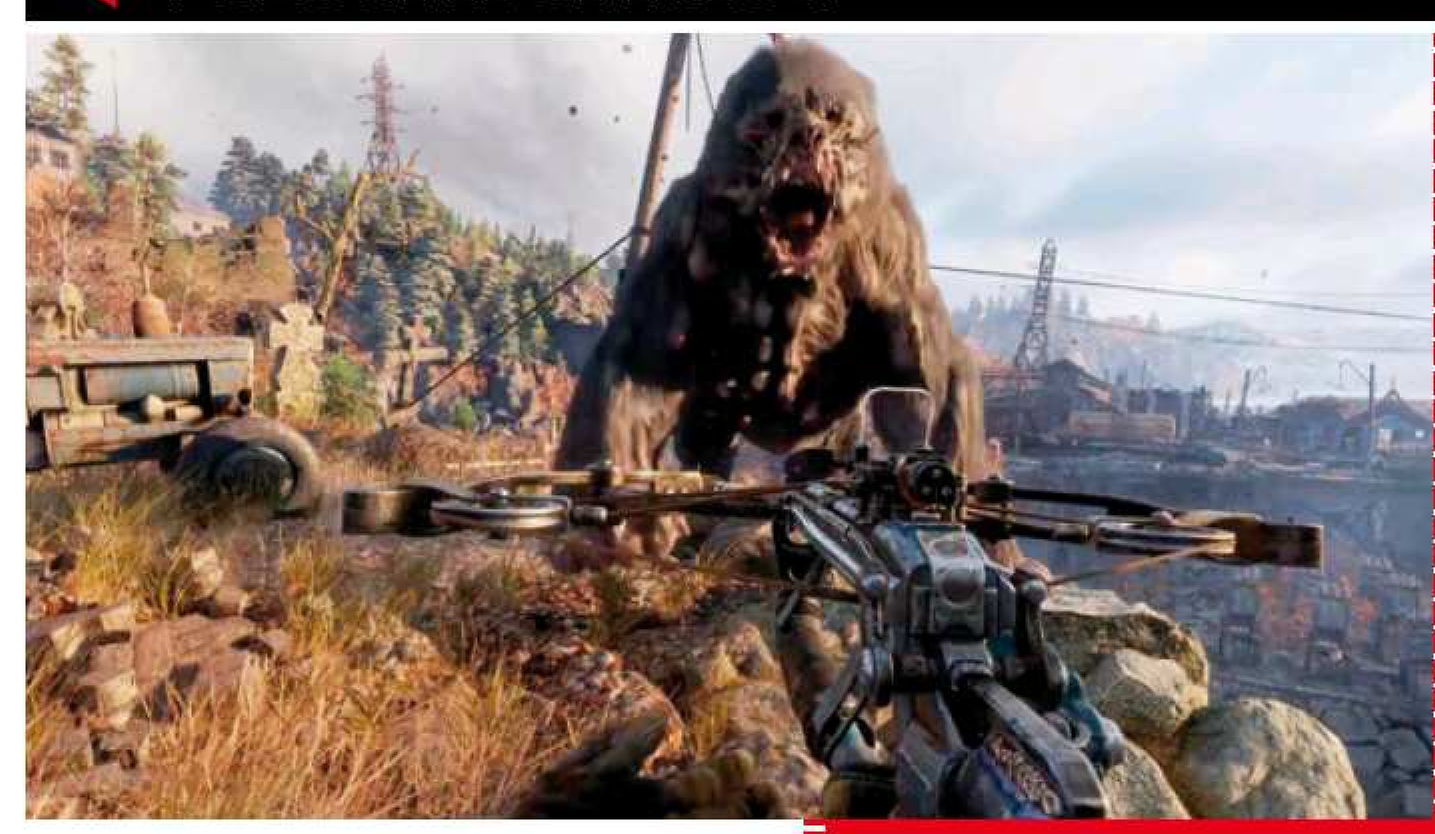
»



Deacon St. John. Es el motero protagonista de *Days Gone*, la próxima aventura exclusiva para PS4 que combina acción y supervivencia en un mundo abierto tomado por "zombis".

EL 22 DE FEBRERO DEL PRÓXIMO AÑO, VAMOS A TENER QUE HACER UN GRAN DESEMBOLSO, PUES LLEGAN DAYS GONE, ANTHEM Y METRO EXODUS

VUESTRA OPINIÓN



Los "fps" por encima de todo

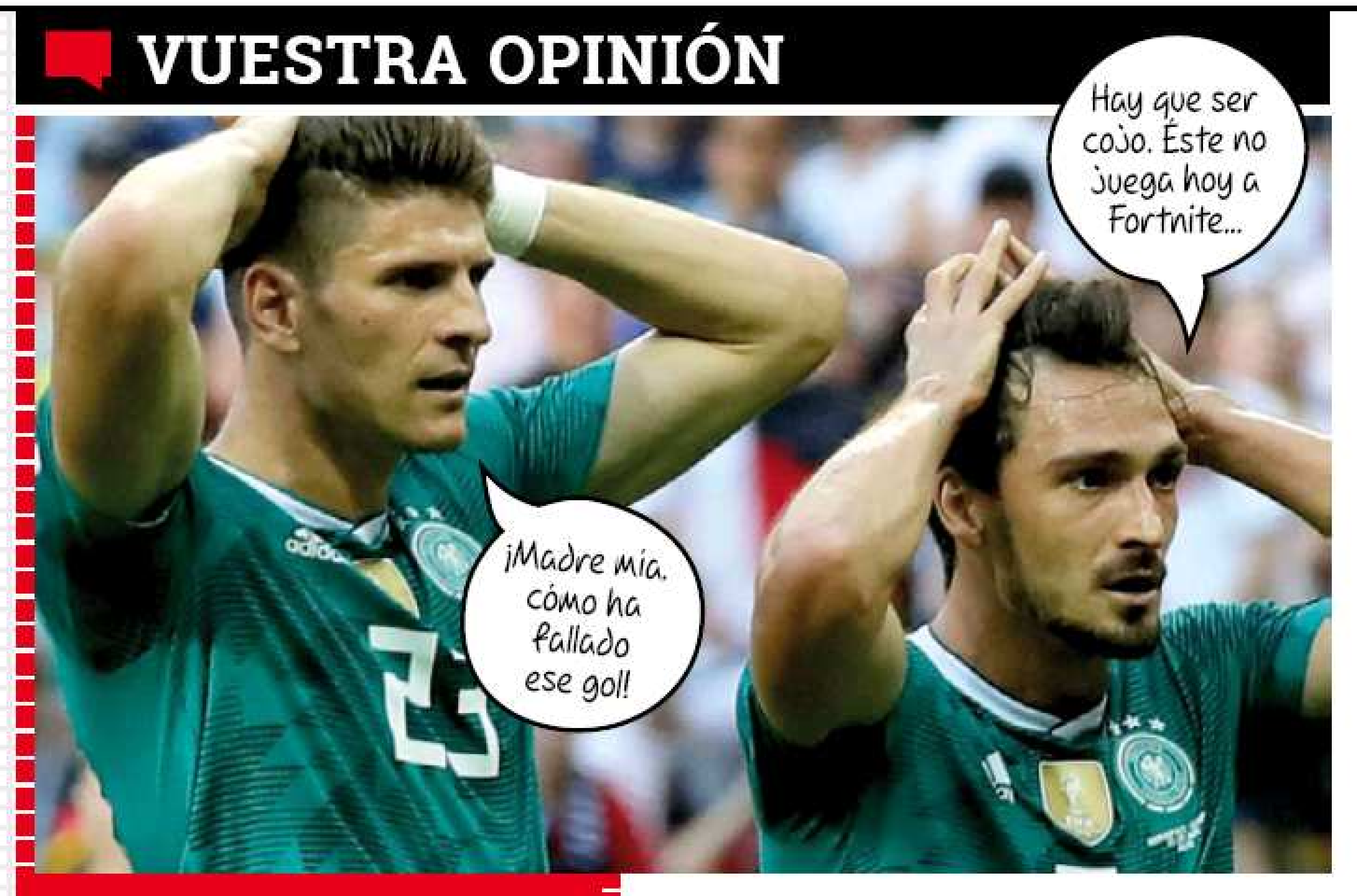
Agustín Álvaro

Hace ya un tiempo que cada anuncio de nueva generación de consolas viene acompañado siempre de dos promesas: los 60 fps y la resolución HD. Y da la "casualidad" de que nunca se cumplen. Voy a ser franco: el tema de la resolución me da completamente igual. Mucho tengo que fijarme para apreciar la diferencia de 900p a 1080p. Si nos pusiéramos a leer las condiciones que realmente tienen que darse para apreciarlo, veríamos que difícilmente las cumpliríamos. Yo prefiero jugar un juego a 720p y 60 fps que no a innumerables "p" y 30 fps, razón por la que siempre tiro de PC para jugar los multiplataformas, pese a que la consola me resulte muchísimo mas cómoda para jugar. Parece ser que una de las pocas desarrolladoras que tiene este aspecto claro es id Software, que siempre se deja el pellejo en hacer que sus juegos funcionen a 60 fps en consolas, o al menos lo intenta. En resumen, me gustaría que, "si no hay otra opción", las desarrolladoras optaran por un frame rate mas elevado, en lugar de una resolución mas elevada.

YEN

En el proceso de programación de un videojuego, a veces hay que hacer concesiones dolorosas, y son los desarrolladores quienes deciden sobre estos parámetros. Esperemos que, en la próxima generación, podamos disfrutar de ambos.

VUESTRA OPINIÓN



Los videojuegos y sus males

Miguel A. Romero
Si de algo sabemos los que llevamos años jugando a videojuegos, es de discriminación: "Ese niño retraído que juega a maquinitas, que no hace deporte y suspende todo". Lindezas como ésa se podían escuchar en tiempos de los 8/16 bits. Frases que el niño de entonces sigue escuchando a día de hoy, por desgracia: "Ese adulto que no madura y no trabaja por culpa de la consola". Ahí está la pobre selección alemana de fútbol, a la que han achacado su pronta eliminación en el reciente Mundial por culpa de los videojuegos. La historia que culpa a los videojuegos de los males del mundo se repite siempre, en un bucle cansino e interminable. Siempre que el mal nos acecha, el videojuego es el culpable, por defecto. Por eso, me sorprende que, siendo los jugadores unos discriminados "per se", seamos los mismos los que a veces critiquemos y hagamos escarnio a todo aquél que no piense, ame o sea igual a nosotros dentro de la comunidad. Si no nos respetamos entre los mismos jugadores, ¿cómo vamos a conseguir que nos respeten y no nos juzguen a la ligera el resto de los mortales? Todos deberíamos reflexionar sobre el asunto y ser más tolerantes.

YEN
La tolerancia y el respeto parecen estar de capa caída. Tratar de imponer nuestro criterio o nuestras creencias se ha convertido en el objetivo de muchos. Tenemos que aprender a no juzgar a la ligera y a respetar lo que sea diferente.

» Ración de preguntas muy nintenderas

¡Hola, Yen! Soy lector desde el número 1, poseedor de Switch, 3DS, Wii U y PS4, y tengo varias preguntas, sobre todo nintenderas.

Crees que, después del E3 que ha realizado Nintendo, ¿se verán afectadas negativamente sus ventas anuales de consolas habiendo presentado sólo un título destacable, como es *Super Smash Bros Ultimate*?
Poco puedo decirle a alguien que nos acompaña desde el primer número, así que muchos saludos y directamente al turrón. Sobre tu primera cuestión, es muy probable que el pasado E3 tenga consecuencias en las ventas de Nintendo, y te explico el porqué. Es cierto que *Super Smash Bros Ultimate* se puede considerar un vendeconsolas, y también que es un juego que se ha demandado desde el nacimiento de Switch, pero centrar el 90% del Nintendo Direct para el E3 en un solo título me parece un gran error, sobre todo si tenemos en cuenta que dicho título puede no gustar a todos los públicos. Dicho esto, también creo que Nintendo, *Pokémon: Let's Go* aparte, se ha guardado varios ases en la manga que iremos conociendo a lo largo del año en citas importantes, como la próxima Gamescom, por lo que muy posiblemente la Gran N termine por darle la vuelta a esta situación, que, por cierto, ya tuvo su repercusión: después de su conferencia en el E3, sus acciones bajaron en la bolsa.



Super Smash Bros Ultimate. Promete ser la versión definitiva para Switch de esta divertida saga de lucha exclusiva para las consolas de Nintendo.



Doom Eternal. Es la secuela del reseteo de la saga iniciado en 2016. Esta vez, tendremos que liberar a la Tierra del infierno por el que está siendo absorbida. Bethesda dará más detalles el 10 de agosto.

En la red, se ha conocido que Nintendo Switch va a ser "pirateada" por un fallo de seguridad en el hardware. ¿Crees que asistiremos a la presentación de una revisión de Switch?
Ya hay rumores de que algunas tiendas están recibiendo una nueva remesa de consolas (de nombre en clave Mariko) que soluciona estos graves problemas de seguridad. Independientemente de este tema, estoy seguro de que, más pronto que tarde, veremos una revisión de Switch, no sólo dedicada a tapar cualquier brecha de seguridad, sino también pensada para mejorar el hardware original. Por mi parte, espero que añadan una nueva batería de más capacidad, que permita más autonomía en modo portátil, que para mí es el punto más débil de la consola, junto con los 32 GB de almacenamiento. No te puedes hacer una idea de lo mal que me sienta que se apague la consola a mitad de uno de esos largos viajes en el metro...

Bajo tu sabia opinión, ¿crees que *Super Smash Bros Ultimate* será un simple port de la versión para Wii U o aportará más cosas?
No creo que sea un simple port. Masahiro Sakurai, el responsable del juego, es un perfeccionista nato, y seguro que, además de incluir los más de 60 personajes y 80 escenarios previstos para el juego, nos tiene reservadas varias sorpresas más, e incluirá nuevas características jugables, como, por ejemplo, un control más accesible para principiantes. Seguro que pronto tendremos nuevos detalles del que promete ser el título más importante de Switch de cara a las próximas Navidades, junto con *Pokémon*, y que estará a la venta el 7 de diciembre.

¿Bethesda llevará a Switch el próximo *Doom*? ¿O se echará atrás debido a las supuestas carencias técnicas de las que algunas third parties acusan a la consola de Nintendo?

PANIC BUTTON ES UNO DE LOS ESTUDIOS MÁS SOLICITADOS PARA PORTAR JUEGOS A SWITCH: WOLFENSTEIN II ES SU ÚLTIMO GRAN TRABAJO

Todo depende de los números y, de momento, en Bethesda están bastante contentos con las ventas de sus juegos en Switch, por lo que es altamente probable que sí veamos una versión del nuevo *Doom Eternal*. Sobre las carencias técnicas a las que haces referencia, está claro que, comparativamente, en potencia bruta Switch no puede competir con PS4 o Xbox One, pero ¿has visto lo bien que funcionan las versiones de *Doom* o *Wolfenstein II: The New Colossus* para la consola de Nintendo? Pues no tengo nada más que añadir, señoría...

Teniendo PS4 y una recién estrenada televisión 4K, ¿merece la pena el cambio a una PS4 Pro?
Sin ninguna duda. PS4 Pro esta pensada para sacar el máximo partido a los televisores 4K. Además, cuenta con las mejoras que proporciona el modo optimizado, que permite que la tasa de imágenes por segundo sea más estable en determinados juegos. Por tanto, si tienes posibilidad de cambiar, no lo pienses más.

***The Last of Us: Part II* tiene una pinta increíble. ¿Crees que la versión final del juego sufrirá downgrade? ¿Crees que los primeros minutos jugables que presentaron en el E3 corrían en PS4 o en un PC de alta gama? Gracias.**
Viniendo de Naughty Dog, dudo muchísimo que el juego sufra algún tipo de downgrade en su versión final. Quizás, si fuera un título de cualquier otra compañía o desarrollador, me lo plantearía, pero, viniendo de los chicos de Santa Monica, no tengo ninguna duda de que lo que han mostrado en el E3 será lo que veamos en casa. De hecho, te puedo confirmar que la versión que vimos en el E3 funcionaba en tiempo real en una PS4 Pro, o sea que nada de PC o estación de desarrollo. Por mi parte, estoy mordiéndome las uñas y deseando que hagan pública la fecha de salida para empezar a contar los días que faltan para hincarle el diente.

Francisco J. Postigo García

Preguntas con el entusiasmo del E3

Hola, Yen. Todos estamos muy "hypeados" con esto del E3, y me gustaría que me respondieras algunas dudas:

¿Crees que saldrá *Watch Dogs 3*? He disfrutado mucho del segundo y me gustaría ver una tercera parte...

Is there gonna be a watch dogs 3

Watch Dogs 3 is not finished yet, but from the last early build I tried it's very solid. The Dev team works wonders! Can't wait for you to try it!

What about the next assassins creed game

I think I have the answer you seek right here.

SAM. El asistente virtual de Ubisoft, sólo disponible por el momento en Canadá, ha resultado ser un "bocazas" y puede haber cometido un desliz al anunciar el desarrollo de *Watch Dogs 3*.

La verdad es que ha sido un E3 muy entretenido, aunque yo he echado en falta que alguno de los rumores previos al evento llegasen a convertirse en realidad, como, por ejemplo, el supuesto *Superman* de Rocksteady. Hablando de rumores, hay uno sobre *Watch Dogs 3*, al que personalmente yo le doy mucha credibilidad y que proviene de SAM, el asistente virtual para dispositivos móviles que Ubisoft tiene funcionando en Canadá. Si a SAM le preguntas por el juego, te contesta en perfecto inglés: "*Watch Dogs 3* todavía no está terminado, pero, por la última build que probé, diría que es muy sólido. ¡El equipo de desarrollo hace maravillas! ¡Estoy deseando que lo pruebes!". De esas robóticas palabras, podemos deducir que *Watch Dogs 3* existe y se encuentra en desarrollo, así que seguro que, en algún momento, habrá noticias sobre él.

¿Es ilegal el Turbo Modz en un mando scuff? He visto una página que lo vende y mis amigos me han dicho que no es legal jugar con eso. »

VUESTRA OPINIÓN

La madurez de los videojuegos

Maria Sheik
¡Por fin los videojuegos maduran! *The Last of Us: Part II* supone un antes y un después en la industria. Ya hemos podido disfrutar de títulos que nos permitiesen encarnar a una mujer e incluso otros en los que esa mujer pudiera tener relaciones sentimentales o sexuales con otra, pero a este segundo hecho nunca se la ha dado excesiva importancia. Se planteaba como algo secundario, opcional para el jugador o, a veces, incluso de manera irónica o sexualizada. Pero, gracias a ellos, a día de hoy, podemos ver cómo los videojuegos evolucionan hasta el punto de tener un triple A protagonizado por una mujer abiertamente lesbiana. Ojalá hace tan sólo unos años, cuando en la adolescencia empecé a cuestionarme mis gustos, hubiera existido este referente, no sólo para ver que no estaba sola, sino para no tener que hacerme esas preguntas. Gracias, Naughty Dog, por seguir abriendo camino.

YEN
Totalmente de acuerdo contigo. Y no olvidemos a otros desarrolladores como BioWare o Blizzard, que también han ayudado a la hora de romper estos tabúes sin sentido.





■ **Call of Duty: Black Ops IIII.** Éstas son las fechas en las que podréis disfrutar de la beta del shooter de Treyarch. No olvidéis que, para acceder a ella, tenéis que reservar el juego.

» El Turbo Modz es un mando tradicional de PS4 modificado con palancas (scuff) que proporcionan varias funciones extra, como, por ejemplo, fuego rápido. Es una ventaja que, en juegos multijugador como *Call of Duty* o *Battlefield*, puede llegar a ser definitiva, por lo que, no sé si será ilegal, pero muy ético no es. No puedo aconsejarte que adquieras uno. Yo de ti intentaría mejorar por mí mismo y me olvidaría de este tipo de dispositivos para ganar ventaja en el juego online, aunque la última palabra la tienes tú.

■■■ **Por último, ¿crees que podremos disfrutar de un nuevo *Modern Warfare* o la saga se quemará por completo con *Black Ops IIII*?**

Se comenta que el próximo juego de la saga, que corresponde a un desarrollo de Infinity Ward y que se espera para 2019, será una nueva entrega de la serie *Modern Warfare*, aunque coge esta información con pinzas, porque, por el momento, son sólo rumores. Sobre si la saga se quemará con *Black Ops IIII*, lo dudo mucho y, aunque hay detalles que personalmente no me han gustado, como la eliminación del tradicional modo campaña (aunque sí tendremos misiones en solitario centradas en los protagonistas del juego), creo que va a ser de los juegos más divertidos de las próximas Navidades, gracias a los diferentes modos centrados en el multijugador, como el prometedor Blackout, un modo battle royale, pensado para competir con *Fortnite* y *PlayerUnknown's Battlegrounds*, en el que tendremos que sobrevivir en batallas de gran escala y que, según los últimos rumores, podrían poner en liza a hasta 60 jugadores. Espero que tengas la ocasión de probar la beta que llegará en agosto (en PlayStation 4, la primera fase está prevista del 3 al 6 de ese mes) y saques tus propias conclusiones. Quizás termine por gustarte más de lo que esperas...

Diego Esteve Costa

■ **La demo de Code Vein** del E3 recibió multitud de comentarios positivos, por lo que su editora, Bandai Namco, ha decidido darle un tiempo extra al juego para pulirlo al máximo. Llegará en algún momento del próximo año.

Dudas con la mandíbula desencajada

Hola, Yen. Soy una orgullosa propietaria de una Xbox One S y tengo algunas preguntas que necesitan de tu sabiduría para ser respondidas. A ver si es posible:

■ **En el inicio de la conferencia de Microsoft del E3, se me desencajó la mandíbula al ver *Halo Infinite*. ¿Sabes si cuenta ya con fecha de salida?**

Voy a intentar ayudarte, pero te aviso de que mi sabiduría por este mes está en las últimas. Todos los fans del Jefe Maestro alucinamos con el tráiler de *Halo Infinite*. Por desgracia, vamos a tener que armarnos de paciencia, ya que, desde Microsoft, insisten en que aún queda mucho trabajo por delante, y lo mostrado en el E3 sólo era una demo técnica de lo que 343 Industries puede conseguir con el nuevo motor Slipspace. Sería raro que coincidiera con *Gears 5*, que sí está fechado para 2019, así que me temo que le falta...

■■ **Otro juego que me llamó la atención es *Code Vein*, de Bandai Namco. ¿Cuando estará disponible?**

Lamento darte la mala noticia de que recientemente lo han retrasado a 2019 y, por el momento, no cuenta con fecha de salida. Por lo visto, el juego ha recibido grandes valoraciones de su demo y Bandai Namco ha decidido retrasarlo para pulirlo y, suponemos, huir de la competencia navideña, que podría haberle hecho mucho daño.

■■■ **Para finalizar, ¿hay alguna posibilidad de ver la saga *Yakuza* en otra consola que no sea PS4? Gracias y muchos saludos a toda la redacción.**

Esta vez sí hay buenas noticias. El productor de *Yakuza*, Daisuke Sato, cree que hay público interesado en jugar la saga en One (no así en Switch), por lo que no cierra la puerta a posibles adaptaciones. Sería un empujoncito para una saga muy infravalorada.

Sandra Torres

¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Oye, Yen, ¿qué crees más factible? ¿Que algún día muestres tu cara o que algún día le pongáis un 100 de puntuación a un juego?**

Yen: Pues ya te digo que darle un 100 a un juego. De hecho, ya hemos estado muy cerca de dárselo a un par de ellos, e incluso en algún apartado lo han conseguido. Pero, si quieres saber qué dos juegos casi han alcanzado la nota perfecta, no te lo voy a poner tan fácil y vas a tener que "bucear" en los 325 números que llevamos y encontrarlos por ti mismo. Ya tienes entretenimiento: verás cómo, si los encuentras, te olvidas de que te enseñé mi cara.



■ **Yen, después de ver cómo se desenvolvía David Martínez en "La Isla", estoy seguro de que ha hecho la mili. No veas el tío cómo sobrevivía a base de cocodrilos y otros bichos...**

Yen: Pues sí. De hecho, en la redacción teníamos una porra y pensábamos que no iba a soportar tanta presión. Sobre el tema de la mili, creemos que estás en lo cierto y, si no, fíjate en qué pintas lleva para promocionar la nueva entrega de "Misión Imposible" y dime si no parece un recién licenciado...

■ **Si os pasáis todo el año jugando, ¿qué hacéis en vacaciones para desconectar del día a día?**

Yen: ¿Todo el año jugando? ¡Qué va! ¡Para nada! Tenemos mucho más estrés acumulado por las ferias, las presentaciones de juegos y las fiestas a las que asistimos. Y después, si nos sobra algo de tiempo, pues jugamos y escribimos. Es que este trabajo es un chollo. No nos hacen falta vacaciones ni desconectar... ¿Ha colado? ¿Se nota la ironía?

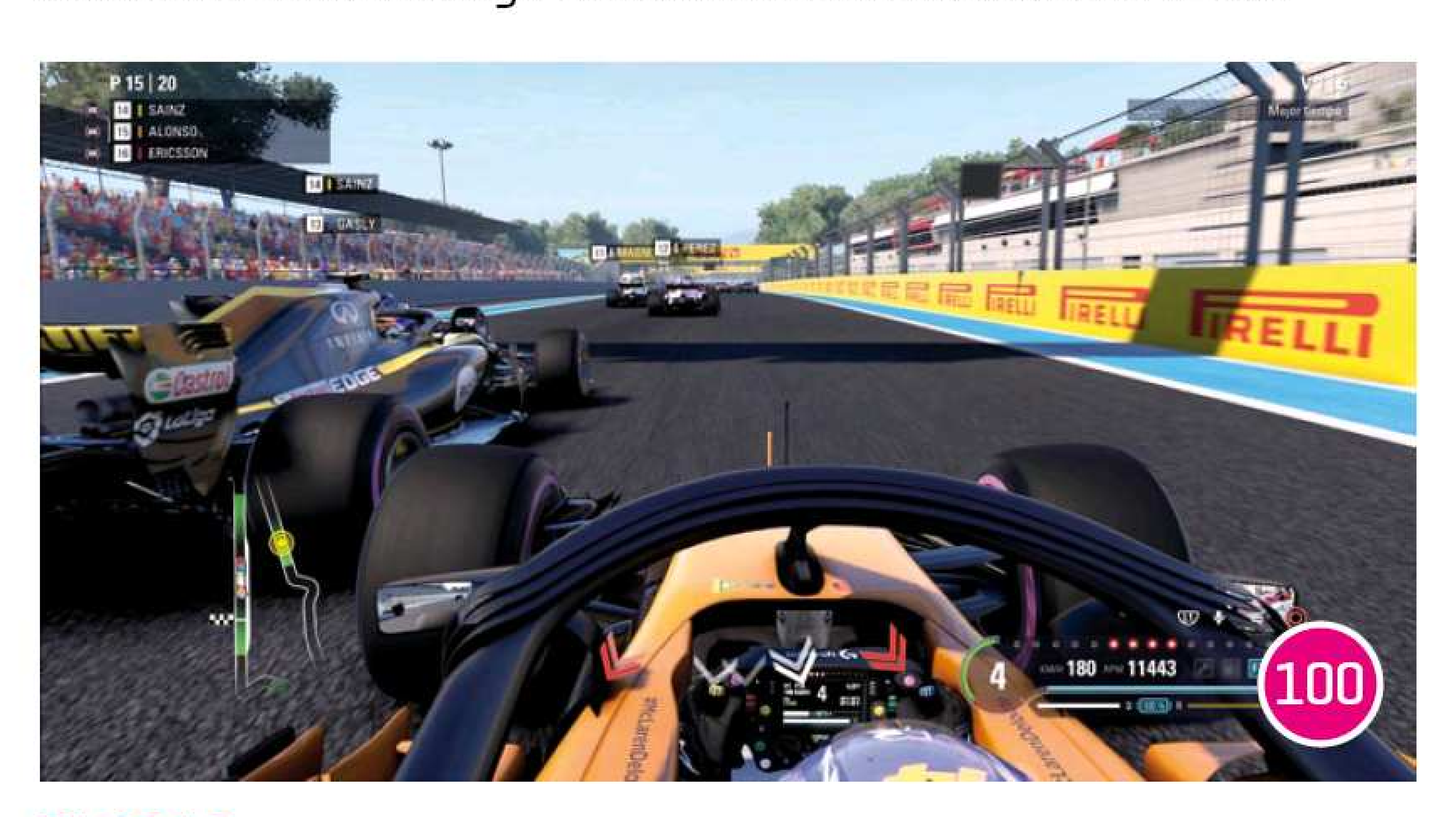
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

98

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

La saga de Capcom se estrena en Switch con la edición definitiva de la entrega conmemorativa lanzada en 2016



F1 2018

Alonso y Sainz no pueden ganar el Mundial en la realidad, pero aquí sí podrán competir con Mercedes, Ferrari y Red Bull

AVANCES



Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 28 DE AGOSTO ■ CAPCOM (KOCH MEDIA) ■ ROL

Monster Hunter Generations Ultimate

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

UN BOCADO RETROACTIVO DE ANTES DE QUE EL MUNDO FUERA MUNDO

M*onster Hunter* está siendo uno de los nombres de 2018. Tras consumar su desembarco definitivo en Occidente con *World* para PS4-One, la saga llega ahora a Switch con *Generations Ultimate*, la edición definitiva de la entrega que salió en 3DS en 2016.

El movimiento es un tanto extraño, pues hablamos de un juego que se lanzó en Japón en 2017 (en marzo para 3DS y en agosto para Switch) y que no llega aquí en su versión para la veterana portátil. De hecho, a diferencia de todos los *Monster Hunter* lanzados en Wii, Wii U o 3DS, esta vez no es Nintendo quien se encarga de la distribución, sino Koch Media. Al margen de eso, la demora llama la atención porque Capcom renovó la fórmula de la saga por completo con *World* y esta entrega se va a sentir algo anticuada, si bien se entiende que está destinada, principalmente, a los nintenderos acérrimos que no trabajan otras consolas y a los fans de largo recorrido.

Cientos y cientos de presas

El *Generations* original se planteó como un homenaje a la historia de la saga, con monstruos y escenarios de todas sus entregas pretéritas. Todo el contenido de 3DS repite, pero, además, se han añadido más monstruos grandes, como Valstrax y Ahtal-Ka, y la cantidad total roza ahora el centenar (casi el triple que *World*). Además, destacan las misiones de rango G que tanto se echaron en falta en el original y que disparan la dificultad. En ese sentido, se podrán trasladar las partidas guardadas de 3DS, para que no tengamos que repetir las misiones que ya tuviéramos completadas allí.

En lo jugable, repetirán las catorce armas del original y mecánicas como las bolas de pintura para rastrear a los monstruos o el uso de piedras de afilar, algo ya superado en *World*... No obstante, esta entrega tenía la peculiaridad de permitir elegir estilos de caza, que modifican los movimientos del personaje y que se han ampliado hasta seis, con el de valor, que permitirá lanzar ataques sucesivos, o el de alquimia, que favorecerá la creación de objetos. Asimismo, se han añadido nuevas técnicas de caza, que son habilidades de uso limitado. Como es lógico, el hardware de Switch también hará que los gráficos luzcan mejor. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Se sentirá añejo respecto a *World*, pero quienes sólo tengan Switch encontrarán aquí un RPG para cientos de horas.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Doux91

“Por fin. World es mejor gráficamente, pero deja botado mucho de lo que fue Monster Hunter, sobre todo por mostrar el daño que hace cada arma.”

WEB hraesvelgr

“No sé. Quizá llega demasiado tarde. Ya a estas alturas, uno esperaría uno nuevo o una versión de World. Cuando caen ports de Wii U o PS4, se suele destacar que ahora podrás jugar en cualquier lado. ¿Y viniendo de 3DS? ¿Que podrás jugar en la TV?”



El cooperativo para cuatro, ya sea online o en red local, será la estrella de un juego que ofrecerá cientos de misiones, muchas nuevas, como la de esta subespecie de Diablos.







Los cuatro predestinados (Asthalos, Mizutsune, Gammoth y Glavenus) regresan, algunos de ellos con interesantes subespecies.

LAS CLAVES

1 **MÁS CONTENIDO.** Habrá una veintena de monstruos extra respecto al original de 3DS y se añadirán las desafiantes misiones de rango G.

2 **MEJORAS.** La resolución se ha aumentado hasta los 1080p (720p en portátil) y también habrá pequeñas modificaciones jugables.

3 **PARTIDA.** Podremos trasladar las partidas de 3DS a través de una aplicación. Eso incluirá el progreso en las misiones preexistentes y el equipo.



El dragón anciano Valstrax, que hace su debut en la saga, copa la portada de la edición definitiva de *Monster Hunter Generations*.



■ 24 DE AGOSTO ■ CODEMASTERS BIRMINGHAM (KOCH MEDIA) ■ VELOCIDAD

F1 2018


■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen


MÁS INGREDIENTES PARA LA FÓRMULA

Es una lástima que Fernando Alonso o Carlos Sainz no estén pudiendo luchar por podios, pero la temporada 2018 de la Fórmula 1 está siendo la mejor de la era híbrida, con Ferrari, Mercedes y Red Bull disputándose las victorias.

Justo a tiempo para su segunda mitad, llegará *F1 2018*, el juego oficial del campeonato, que incluirá los veinte pilotos, las diez escuderías y los veintiún circuitos. Además, siguiendo la trazada del año pasado, habrá veinte coches clásicos de escuderías míticas como Lotus, Ferrari, McLaren, Williams, Renault, Brawn y Red Bull.

Tras los decepcionantes *F1 2014* y *F1 2015*, Codemasters se puso las pilas y este año seguirá con su progresión, ejemplificada, principalmente, en el renovado modo Carrera, que al fin tendrá más miga fuera del asfalto. Así, habrá una periodista que nos hará continuas entrevistas, de modo que las respuestas que demos repercutirán en nuestra reputación (podremos adoptar un perfil bajo o armar bulla), la motivación del equipo, los futuros contratos... Además, se mantendrá el componente rolero de mejorar el coche invirtiendo recursos en I+D.

Más apéndices aerodinámicos

Hemos podido jugar a una versión casi final y el manejo está más pulido que nunca. No en vano, se han hecho ajustes en las físicas, para que las suspensiones y las ruedas respondan de forma más realista. Habrá que tener muy en cuenta la temperatura de las carcasas y el sistema de daños será más realista, de modo que, por ejemplo, si chocamos "suavemente", puede que sólo perdamos algunos apéndices, y no el alerón entero. El equilibrio entre arcade y simulación será "made in Codemasters", y se verá potenciado por la introducción del ERS (el famoso sistema de recuperación de energía), la potencial lluvia o el diferente pilotaje que exigirán los coches clásicos, más indómitos que los actuales. El multijugador es siempre un problema en los juegos de conducción, pero Codemasters va a arrinconar a los tramposos con la llamada Super Licencia, un sistema que segregará en función de la competitividad y la limpieza.

En lo visual, la presentación será muy cinematográfica fuera de la pista y muy fidedigna dentro del cockpit, con el nuevo halo o un ingeniero que nos dará muchísima información. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La base técnica y jugable es tan buena como otros años, pero por fin se le ha dado un acelerón al modo Carrera.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@MegaSpurtle
"Una cosa que me gustaría ver en F1 2018 es la opción de crear tu propio casco o tu mono."

@JaviEdits31
"Tras ver nuevos detalles de F1 2018, sigo pensando que Codemasters debería poner los monoplazas de GP3 y Formula 2, al menos en el modo Trayectoria."

@JuanMaxonGamer
"Muchas ganas de jugar al modo Carrera de F1 2018. ¿Para cuándo compatibilidad con la realidad virtual de PS VR? ¡Vamos!"



Equipos históricos como Williams y McLaren deambulan por la parrilla en la realidad, pero, en *F1 2018*, podremos devolverles la gloria perdida.

De los veinte coches clásicos, ocho serán nuevos. Habrá dos Ferrari (1976 y 1979), dos McLaren (1976 y 1982), dos Lotus (1972 y 1978), el Williams de 2003 y el Brawn de 2009. Los dos últimos serán un DLC, gratuito para quien reserve el juego.







La lluvia lucirá mejor que nunca, y también se ha puesto énfasis en el polvo que se acumulará fuera de la trazada idónea.

LAS CLAVES

1 **2018.** Estarán todas las escuderías y los pilotos de este año. Entre los circuitos, destaca el debut de Paul Ricard y el regreso de Hockenheim.

2 **MODO CARRERA.** Se le ha dado mucho más trasfondo, con entrevistas que permitirán influir en la moral del equipo, en los contratos...

3 **SUPER LICENCIA.** En el multijugador, un "carnet" ponderará la competitividad y el juego limpio, para acabar con los "Magnussen" de la vida.



El halo, la mayor novedad técnica de esta temporada, condicionará la visión al jugar con la cámara subjetiva, aunque habrá una opción gráfica para mitigar su molestia.

SERÁ UNA CELEBRACIÓN DEL MEJOR MUNDIAL DE LA ERA HÍBRIDA... Y DEL PASADO

28 DE AGOSTO ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Yakuza Kiwami 2

Por Rafael Aznar  

EL DRAGÓN DE DOJIMA, CONTRA EL DRAGÓN DE KANSAI: SEGUNDO ASALTO

Tras años de largas esperas, la brecha temporal de la saga *Yakuza* en Occidente respecto a Japón se cierra casi del todo con *Kiwami 2*, que nos llega con "sólo" nueve meses de diferencia.

Aún faltarán las remasterizaciones de *Yakuza 3*, *4* y *5*, que, de hecho, aún no han salido en el país del sol naciente, pero ésas no deberían demorarse apenas, estando hecho de antemano todo el trabajo de localización. Cuando lleguen, Sega habrá completado la titánica tarea de adaptar a PS4 todas las entregas canónicas de su mejor saga de la última década. El empacho habrá merecido la pena.

Yakuza 2 se lanzó en PS2 en septiembre de 2008, y pasó muy desapercibido, porque PS3 ya llevaba año y medio a la venta y porque llegó con textos en inglés y voces en japonés, a diferencia de la primera entrega, que había tenido textos en castellano y voces en inglés... y que había vendido 6.500 míseras unidades en España. Sega se percató pronto de que la saga no estaba hecha para las masas. Pues bien, *Kiwami 2* será un remake total que, además de conmemorar su décimo aniversario, supondrá una segunda oportunidad para aquel juegazo.

Lucha de dragones

El juego se ambientará un año después del primer *Kiwami*, con Kazuma Kiryu tratando de iniciar una nueva vida junto a Haruka Sawamura, pero, pronto, se verá inmerso en una guerra mafiosa entre el Clan Tojo y la Alianza Omi. Con Kamurocho (Tokio) y Sotenbori (Osaka) como telón de fondo, se las tendrá que ver con Ryuji Goda, el Dragón de Kansai, uno de los villanos más carismáticos de la saga. Como novedad, habrá una campaña inédita protagonizada por Goro Majima y que enlazará con *Kiwami* y con *Yakuza 0*.

Se ha echado mano del Dragon Engine, el motor de *Yakuza 6*, por lo que no habrá cortes entre la exploración y las batallas. Además, se han vuelto a grabar las voces de las escenas de vídeo. Entre los minijuegos, destacarán el golf, unos urinarios interactivos, el creador de clanes, las recreativas de *Virtua Fighter 2* y *Virtual-On*... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Van muchos *Yakuza* en poco tiempo, pero es una saga que tiene una narrativa y una personalidad de diez. El de 2008 se merecía un remake como éste.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB kichan

"Yakuza 2 es mi favorito de la saga. El choque de los dos dragones es brutal: el personaje de Ryuji Goda me encantó. Va a caer de salida."

WEB OzeSnake

"Aunque mi inglés no es muy bueno, caerá. Habrá que tirar de Youtube y diccionario, otra vez. Es una lástima: ojalá Sega recapacitara y sacara un parche que tradujera los juegos. Ya sé que soy un iluso..."



Una de las mayores novedades de este remake es ver Sotenbori plasmado con el Dragon Engine por primera vez. De hecho, este icónico escenario, inspirado en Dotonbori (un distrito de Osaka) hizo su debut en *Yakuza 2*.

Daigo Dojima es un personaje clave en la historia de la saga *Yakuza*. Recién salido de la cárcel, aquí lo veremos con un look y unos modos macarras muy diferentes a los del resto de entregas.







Las acciones Heat serán tan salvajes como de costumbre. A Kiryu siempre le ha gustado dejar planchados a sus enemigos.

LAS CLAVES

1 **DRAGON ENGINE.** A diferencia del primer *Kiwami*, este remake usa el motor de *Yakuza 6*, del que también toma su progresión, sus clanes...

2 **HISTORIA.** Es una de las mejores de la saga, gracias, en parte, al villano Ryuji Goda y a la policía Kaoru Sayama. Los textos estarán en inglés.

3 **PRECIO.** Se lanzará a 50 €, algo caro para un remake, pero es cierto que tiene novedades de enjundia. En la Store, ya hay disponible una demo.



En la campaña inédita "La verdad de Goro Majima", el "archiamigo" de Kiryu hará gala de su mortífero estilo de lucha, en el que no faltarán los puñales afilados.

TRAS PASAR INADVERTIDO, YAKUZA 2 SE MERECÍA UN REMAKE COMO ÉSTE



V-BAG LA MOCHILA CONECTADA

En un mundo en que lo conectado está de moda, tener una mochila, bolso, maletín o maleta que te "dice" donde está en cada momento sin que importe la distancia que haya entre vosotros es todo un invento. Esto es lo que hace V-Bag, la solución "IoT" de Vodafone que te mantiene conectado con tus pertenencias en tiempo real.



A través de la aplicación Move Track, el dispositivo V-Bag envía la posición exacta de tu mochila en tiempo real al smartphone.

Para viajar tranquilo o moverte sin la incertidumbre que genera el miedo a perder la mochila, bolso o maletín, V-Bag es un localizador para pertenencias que Vodafone comercializa como parte de su propuesta de "Internet of Things" y con la que quiere "abrir un mundo de posibilidades para estar conectados a lo que más importa".

Cómo funciona V-Bag

V-Bag funciona gracias a la combinación de un dispositivo que se coloca en la maleta, bolsa, mochila... y dos aplicaciones que debes instalar en tu smartphone. Por un lado, la app V By Vodafone, que permite activar y desactivar el servicio, y funciona como centro de atención al cliente donde solucionar las dudas que tengas a través de un chat. Por otro, Move Track (app disponible para iOs y Android) que ofrece toda la información de localización de la mochila en la pantalla del móvil.

Move Track es el dispositivo que hay que poner en la mochila. Fabricado por Alcatel, tiene forma cuadrada y un tamaño lo suficientemente pequeño como para que se pueda ocultar en un bolsillo de la bolsa (o llevarlo sujeto con una cinta). En el interior está la tarjeta V-Sim que envía la información en tiempo real al teléfono móvil vinculado. La batería es de ión litio, se recarga a través de un puerto USB y tiene autonomía para cuatro o cinco días (dependiendo del uso que hagas de los servicios de localización).

Dos funciones

V-Bag realiza una función doble: localizador y área de seguridad. Como localizador, el dispositivo indica la posición exacta de la bolsa en tiempo real. Y respecto a la función de área de seguridad, permite delimitar una zona de la que tu equipaje no debería salir; si lo hace, recibes una alerta inmediata en el smartphone.



Que tus hijos pierdan la mochila del cole dejará de ser motivo de disgusto; con un V-Bag sabrás dónde la han dejado y podrás ir a recogerla.

EL 'CORAZÓN' DE V-BAG ES EL DISPOSITIVO MOVE TRACK DE ALCATEL. POR SU TAMAÑO PUEDES LLEVARLO DENTRO O FUERA DE LA MOCHILA

Precios y puntos de venta

Como ves, V-Bag abre un mundo de posibilidades. Más allá del equipaje, hay otros usos que puedes dar a este servicio: la bolsa del gimnasio, la mochila del cole de tus hijos, el bolso que usas para ir a la oficina... Incluso puedes utilizarlo como llavero para que evites los disgustos que supone no encontrar las llaves del coche, de tu casa...

El dispositivo tiene un precio de 59,90 €, y el servicio se abona en forma de cuota mensual de 5 €. Como el resto de servicios V by Vodafone, no es imprescindible ser cliente de Vodafone para contratar: las condiciones son las mismas para clientes de otras operadoras. Hazte con él en cualquier tienda Vodafone o a través de este enlace: https://www.vodafone.es/vbyvodafone

SMARTPHONE

Wiko View 2 Pro

Pantalla infinita... que se queda algo "justita"

■ **COMPAÑÍA** Wiko ■ **PLATAFORMA** Android 8.0
■ **PRECIO Desde 299 €** ■ **WEB** *https://es.wikomobile.com*



■ Pese a sus muchas virtudes, como su rápido procesador, tiene algunos problemas, como la escasa duración de la batería y una pantalla que no llega al FullHD.

2018 ha sido el año en el que la pantalla infinita, sin apenas marcos, se ha instalado hasta en las gamas media y baja. Es el caso de este Wiko View 2 Pro, la versión mejorada de un terminal que se lanzó hace unos meses y que se ha ganado a pulso el apellido "Pro" al introducir mejoras en muchos apartados. El primero y más evidente, el cuerpo. Si su hermano pequeño apostó por el plástico, aquí encontramos un cuerpo de aluminio con los bordes redondeados, muy agradable al tacto. En la parte trasera, se alojan el sensor de huellas dactilares para desbloquear el terminal (ubicado en una zona cómoda), el flash LED y la cámara dual, con dos sensores de 16 Mpx, uno gran angular y el otro con apertura f/1.8.

En el frontal, la pantalla ocupa un 80% de la superficie, con sendos marcos en la parte inferior y la superior. En el de arriba, destaca el "notch", el hueco que ocupa la cámara, que, en este caso, es redondeado, lo que recuerda a un "ojo" (aunque su marco destaca por ser demasiado grueso). El sensor es también de 16 Mpx, y es capaz de hacer unos selfies bastante competentes, aunque el efecto bokeh, o desenfoque, a veces no es perfecto (hay fallitos en el pelo).

Otras mejoras abarcan al procesador (un Snapdragon 450), la RAM, que ha crecido hasta los 4 GB en este terminal, o el almacenamiento, ahora de 64 GB de serie (ampliables vía microSD). Eso sí, no todo es perfecto. La batería de 3.000 mAh se puede quedar algo justa si eres un usuario que "quema" el móvil todos los días con redes sociales, juego, fotografías... El problema es doble, ya que no cuenta con carga rápida, y volver a rellenar la batería lleva dos horas.

El otro pequeño problema es la pantalla de seis pulgadas con ratio de aspecto 19:9. Su resolución es HD+ (1528x720) y no Full-HD, algo que los usuarios con el ojo entrenado pueden notar. Además, el brillo, sobre todo a plena luz del día, dista de ser óptimo (hay que subirlo al máximo para ver algo). ■

VALORACIÓN View 2 Pro es un buen terminal, Android puro, rápido y fluido... pero con "cosillas" que lo alejan de ser perfecto.

ALTERNATIVAS

La pantalla infinita se ha impuesto, y raro es el nuevo lanzamiento que no la tenga. Éstos son algunos de los mejores, en todos los rangos de precio.



HUAWEI P20 PRO
■ **PRECIO** Desde **729 €**



SAMSUNG GALAXY S9
■ **PRECIO** Desde **529 €**



XIAOMI MI MIX 2S
■ **PRECIO** Desde **499 €**



RATÓN GAMING

HyperX Pulsefire Surge y Fury S Pro

Un ratón gaming espectacular, por menos de 100 euros, es posible...

COMPAÑÍA HyperX (Kingston) **PLATAFORMA** PC
PRECIO Ratón: **69,99 €** / Alfombrilla: **49,95 €** **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*



Con su marca de accesorios gaming "HyperX", Kingston se ha labrado ya un nombre, destacando, sobre todo, en los auriculares. Con su segundo ratón gaming, Pulsefire Surge, ha dado ya un golpe en la mesa y avisa a la competencia: estamos hablando de un ratón que no tiene nada que envidiar a los tope de gama de las grandes marcas, pero con un precio más contenido (70 euros). Monta un sensor Pixart PMW3389, con hasta 16.000 DPI, sin descuidar otros detalles, como la iluminación LED, con un anillo que rodea todo el perímetro del ratón y que le da un estilo tremendamente bello e hipnótico. Al igual que la iluminación LED del logo, es completamente personalizable en cualquiera de sus 32 zonas con el software NGenuity, con el que también podemos crear hasta tres perfiles distintos y guardarlos en la memoria del ratón. Su cuerpo no es muy voluminoso, ni muy alto, aunque es agradable al tacto y tiene buenos componentes, como interruptores Omron con 50 millones de clics de vida. Si, además, lo haces volar sobre la alfombrilla extragrande Fury S Pro, las sensaciones son todavía mejores. Sin duda, un gran tándem.

VALORACIÓN Un fabuloso ratón, con amplio DPI, para el precio que tiene. Se le podrían pedir más extras, como más botones, pero lo que trae de serie es más que suficiente por 70 euros.

AURICULAR

Creative Outlier Black

El auricular Bluetooth barato que buscabas

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 59,99 €** **WEB** *https://es.creative.com*



Con 190 gramos de peso, autonomía de trece horas y una gran calidad de sonido, los Outlier Black son un regalo.

Cuantos más auriculares Bluetooth pruebo, más difícil resulta sorprenderme... y estos Outlier Black lo han conseguido. ¿Por qué? Por varias razones. La primera y más importante es que, para ser unos auriculares de 60 euros, no transmiten esa sensación en ningún momento. El sonido es limpio, equilibrado, nítido... pero con unos potentes graves que emergen cuando tienen que hacerlo (no los sobrecarga). Son BT 4.2, por lo que podrás alejarte y el sonido no se cortará. No suenan como unos auriculares de 250 euros, pero tampoco como unos de 50 (suenan mejor). Por si fuera poco, el diseño tampoco parece propio de unos auriculares "baratos". Los acabados son en plástico duro (negro y mate) y polipiel, presente en la diadema y cada auricular, que, además, tienen bisagras para plegarse, pero no para rotar hacia los lados y así apoyarlos sobre los hombros... si bien no lo echarás en falta, porque no son muy grandes. Son ligeros (190 gr.), cubren por completo ambos oídos sin ejercer presión y, tras un minuto, no notarás que los llevas. Los controles están en el auricular derecho (volumen, pausa), tienen micro para atender llamadas o usar Siri o Google Now, la autonomía es de trece horas y pueden usarse con el cable incluido (y traen funda).

VALORACIÓN Pueden parecer algo frágiles, que no lo son, pero, en todo lo demás, no encontrarás mejor auricular BT por 60 €.

HEADSET

Corsair HS70

Un diseño familiar, ahora inalámbrico y con sonido envolvente

■ **COMPAÑÍA** Corsair ■ **PLATAFORMA** PS4 y PC ■ **PRECIO Desde 79,99 €** ■ **WEB** *www.corsair.com/es/es/*

Partiendo de un gran diseño, el de los Corsair HS50 (que comentamos hace unos meses) y HS60, el fabricante californiano ha cortado los cables para lanzar una versión inalámbrica con estándar 2,4 Ghz. ¿El resultado? Pues, como siempre, sobresaliente.

Vaya por delante que los HS70 dependen de una "mochila", o adaptador USB, encargada de establecer la comunicación entre el auricular y el PC o la PS4 a la que se vaya a conectar. Éste es quizá, uno de los pocos "lunares" que se le pueden señalar, ya que no podrás usarlo con otras consolas o dispositivos, ni siquiera para escuchar música con el móvil, algo que podría haberse solucionado añadiendo compatibilidad con Bluetooth (y que podría haber aprovechado su sobrio diseño, que pasa perfectamente por el de un auricular de música, al no ser estridente como otros modelos gaming).

Los materiales, acabados y componentes son exactamente los mismos que en los mencionados modelos, así que ya sabes lo que te espera: sensaciones premium, sin dejarte un riñón. Metal, plástico duro y almohadillas de cuero sintético se encargan de envolver y presentar el auricular, que tiene detalles como rejillas metálicas (de adorno, pues no es un auricular abierto).

Prácticamente todos los botones están en el auricular izquierdo, como una rueda para controlar el volumen o un botón para silenciar el micro, así como el puerto para cargar la batería vía cable microUSB o el conector para el micrófono extraíble (que, como en otros modelos, viene con una tapa para que no entren polvo o suciedad mientras no lo usamos). En el auricular derecho, sólo está el botón de encendido.

La tecnología que se esconde en el interior de cada auricular es también la conocida (transductores de neodimio de 50 mm.), lo que deja un sonido equilibrado, que carga los graves lo justo, mientras que el resto de frecuencias se presentan limpias, nítidas y equilibradas. El sonido 7.1 envolvente sólo se puede utilizar en PC, configurándolo a través de la aplicación CUE (que, todo sea dicho, es algo limitada en opciones).

Como la gran mayoría de headsets inalámbricos, la batería no es extraíble, y su autonomía nos ha permitido unas 14-15 horas jugando con el volumen a tope. Si estás acostumbrado a un sonido atronador y muy alto, este modelo se queda un pelín justo en este sentido... aunque, a la larga, tus oídos lo agradecerán. ■

VALORACIÓN Un auricular inalámbrico premium (sobre todo en acabado, materiales y sonido) al precio de uno normal.



ALTERNATIVAS

Los auriculares inalámbricos también ofrecen gran variedad, y es posible encontrar modelos desde 60 euros hasta los 200 o más. Éstos son algunos de los mejores modelos.

GOLD WIRELESS
■ **PRECIO** Desde **89,90 €**



TURTLE BEACH STEALTH 700
■ **PRECIO** Desde **145 €**



RAZER THRESER ULTIMATE
■ **PRECIO** Desde **250 €**



SILLA GAMING

GXT 702 Ryon Junior

La silla de los pequeños gamers

■ **COMPAÑÍA** Trust ■ **PLATAFORMA** – ■ **PRECIO Desde 119,99 €** ■ **WEB** *www.trust.com*



Si tienes un hermano pequeño que aspira a ser jugador profesional o que, simplemente, quiere una silla cómoda, Trust acaba de lanzar la versión Junior de su modelo GTX 705 Ryon. Así, la GTX 702 Ryon Junior es una ergonómica silla gaming con bastidor de madera y regulable en altura (desde los 100 cm. hasta los 160 cm.), y que es óptima para un amplio espectro de edades.

Cuenta con ruedas dobles, giro de 360º, reposabrazos para evitar posturas inadecuadas y asiento que se puede inclinar y bloquear, así como un diseño que, sin ser agresivo, remite a la competición (en cuero sintético con tonos rojos y negros, y con un dibujo que recuerda a las banderas de cuadros). Sin duda, una forma de despertar a los nuevos campeones del gaming profesional... ■

VALORACIÓN Como otros productos de Trust, la calidad es más que notable, aunque 119 euros nos parece un precio un poco alto...

ALTAVOZ BLUETOOTH

Creative Metallix Plus

Qué grande eres, pequeño

■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** Bluetooth
■ **PRECIO Desde 49,99€** ■ **WEB** *https://es.creative.com/*

Que no te engañen sus sencillas formas. Este ligero y compacto altavoz Bluetooth es una bestia. No sólo por su potencia de sonido o sus graves, sino por su batería (veinticuatro horas) y su certificación IPX5, que lo hace resistente a salpicaduras de agua. ¿Lo mejor? Que se pueden emparejar dos unidades entre ellas, y luego al móvil, para ofrecer sonido estéreo, que resulta aún más impresionante y contundente, pues crea un espacio acústico que sorprende por lo amplio que resulta, con un sonido nítido incluso a tope de volumen.

Su cuerpo esconde otros secretos, como un micro para responder llamadas o un radiador pasivo que se encarga de que los graves resulten tan contundentes. Incluye cable con clavija de 3,5 mm. para conectarlo a otros dispositivos. ■

VALORACIÓN Otra pequeña sorpresa. Son pequeños y ligeros, pero suenan a lo bestia. Y con dos ya...

MONITOR 4K

Philips Momentum 436M6VBPAB

¿Realmente es el momento de un monitor 4K?

■ **COMPAÑÍA** Philips ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO Desde 799 €** ■ **WEB** *www.philips.es*



Con los precios de los televisores 4K desplomándose, sorprende que Philips lance un monitor gaming 4K de 43 pulgadas por 799 euros. Es un panel con tecnología HDR 1000 y soporte para audio DTS y que, además, dispone de interesantes extras, como compatibilidad con FreeSync (para evitar el petardeo o retardo con tarjetas gráficas de AMD), un tiempo de respuesta de 4 ms. o, lo que lo hace más especial, iluminación Ambiglow, iluminación extra con los tonos de lo que está sucediendo en pantalla.

Cuenta, además, con soporte con inclinación regulable, conectores HDMI y DisplayPort, un puerto USB-C (con capacidad de transmitir datos) y un concentrador de puertos USB 3.0. Una propuesta interesante, pero inalcanzable para los bolsillos de muchos jugadores. ■

VALORACIÓN Habiendo ya teles 4K de 43 pulgadas por 400 euros, es complicado decantarse por un monitor que, por muy bien que se vea, ofrece menos funcionalidades y es el doble de caro.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin te[...] de estos o[...]



Sudadera Game Boy

Para fans de la portátil más resistente de la historia

En la tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa, podéis encontrar esta preciosa sudadera con capucha, inspirada en su icónica consola portátil. Esta confeccionada en 50% algodón y 50% poliéster y se comercializa en cuatro tallas distintas: S, M, L y XL. Por supuesto, sólo está disponible en gris. Otro color habría roto el encanto del original.

A LA VENTA EN *nos.nintendo.es*

Funko Pop! de Altered Beast

El hombre lobo de Sega, en dos versiones distintas

Funko rinde honores al mítico *Altered Beast* con dos muñecos de look pixelado del hombre lobo: uno marrón, la mutación de la primera fase; y otro dorado, protagonista de la última fase y exclusivo de GameStop (al menos en Estados Unidos). De momento, sólo están disponibles en Amazon, pero, en unos meses, los encontraréis en cualquier tienda de cómics.

A LA VENTA EN *www.amazon.com*

Toki Edición Retrocollector

Una edición que enamorará a los fans del mono de TAD

Tras un largo y accidentado desarrollo, el remake de la mítica recreativa de TAD Corporation se hará por fin realidad el próximo 22 de noviembre, de momento en exclusiva para Nintendo Switch. Ya se puede reservar esta espectacular edición, que incluirá litografías, pegatinas, un cómic y un soporte de madera para la consola con diseño de máquina recreativa.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Figura Crash Bandicoot

Clavadita al héroe de Naughty Dog hasta en el último detalle

NECA nos presenta esta espectacular figura de catorce centímetros de Crash Bandicoot, con multitud de puntos de articulación. Hasta podremos mover las cejas para aportarle mayor expresividad. Junto al muñeco, se incluye una de la cajas de madera (aunque hecha de cartón) que el héroe de Naughty Dog suele destrozar en sus juegos.

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

Estatua Artorias SuperDeformed

Un caballero de pasado trágico y cabeza enorme

First 4 Figures firma esta preciosa estatua de veinte centímetros de altura, que muestra a uno de los jefes más icónicos de *Dark Souls*: Artorias, el Caminante del Abismo. Un personaje con un pasado trágico, aunque en esta versión SD (SuperDeformed) resulte encantador. La estatua está fabricada en PVC y tiene un precio muy tentador.

■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

Ajedrez Destiny

Esta vez, la contienda se decidirá sobre un tablero

Parte del equipo artístico de Bungie ha participado en la creación de las 32 espectaculares figuras que despliega este ajedrez, inspirado en *Destiny*. El rey tiene el aspecto de Zavala o Ghaul; y la reina, el de Mara Sov o Iago, dependiendo del bando... y así con el resto de figuras de este milenario juego de tablero, convertido en un ítem de coleccionista. No saldrá hasta Navidad, pero ya se puede reservar en Think Geek.

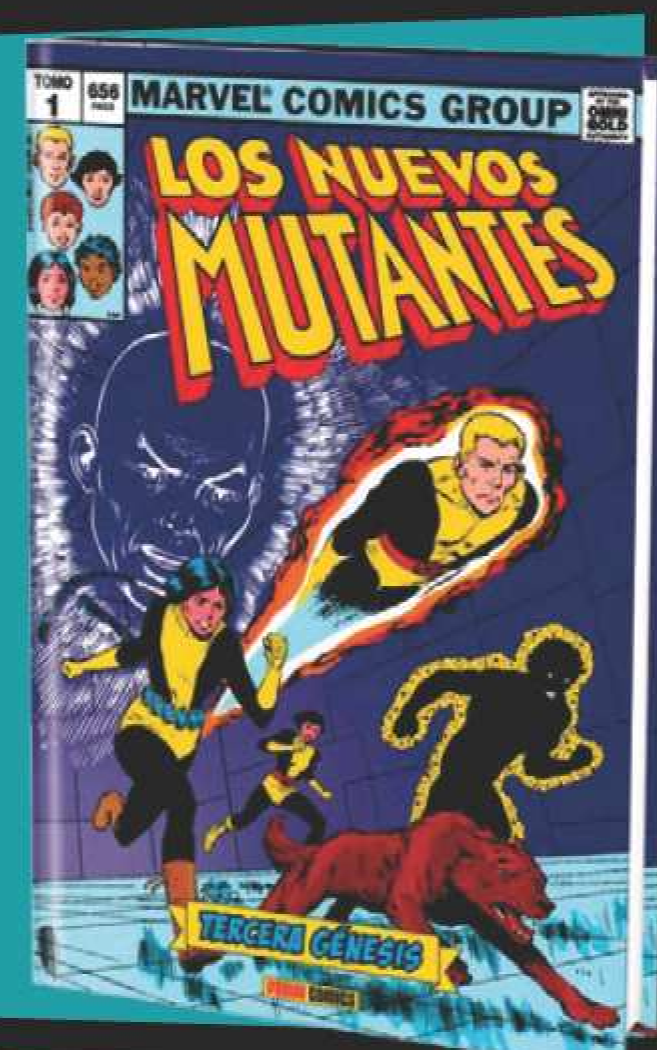
■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LOS NUEVOS MUTANTES

■ **AUTORES** Claremont, McLeod ■ **EDITORIAL** Panini
■ **PRECIO** 44,95 € ■ **PÁGINAS** 656 ■ **FORMATO** Tapa dura

Este nuevo tomazo (más de 650 páginas) de la serie Marvel Gold está dedicado en cuerpo y alma a la tercera generación de mutantes que ideó el mítico guionista Chris Claremont en 1982, junto al dibujante Bob McLeod, en una suerte de spin-off de los célebres X-Men. El volumen recoge toda la etapa de Claremont/McLeod, incluidos los especiales, para contarnos las aventuras de Karma, Wolfsbane, Magik, Bala de Cañón, Mirage y Sunspot. Por cierto, el pasado mes de septiembre, Fox acabó de rodar una película basada en esta serie de cómics, que llegará a los cines en verano de 2019.





PUMBY

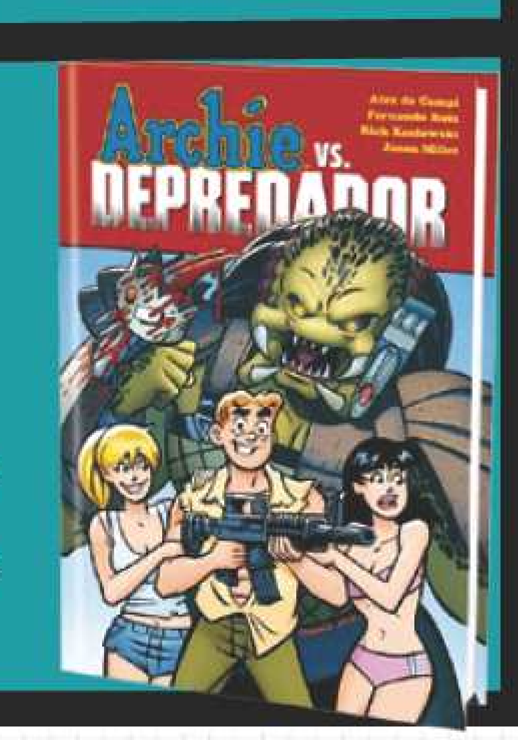
■ **AUTOR** José Sanchís ■ **EDITORIAL** Dolmen Editorial
■ **PRECIO** 24,95 € ■ **PÁGINAS** 132 ■ **FORMATO** Cartoné

La fabulosa obra de Sanchís vuelve a las tiendas en una cuidada edición que incluye artículos y curiosidades sobre uno de los cómics más injustamente olvidados de nuestro país. Con el subtítulo de "El origen de Super Pumby y otras historias", este tomo recoge el debut de Pumby (de 1954) y sus primeras aventuras junto a Blanquita y el profesor Chivete. Un auténtico tesoro.

ARCHIE VS DEPREDADOR

■ **AUTORES** Varios ■ **EDITORIAL** Norma Editorial
■ **PRECIO** 18 € ■ **PÁGINAS** 144 ■ **FORMATO** Cartoné

Uno de los crossovers más deliciosamente chiflados de los últimos tiempos, que muestra la rompedora evolución que ha tomado este icono del cómic estadounidense en los últimos tiempos (como reflejan series televisivas como "Rivendale" o la próxima de Sabrina). Esta vez, Archie y sus amigos viajan a Costa Rica, donde se las verán con el mismísimo Predator. Ahí es nada.



MÚSICA

BSO MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

Iam8bit ha reunido en un doble vinilo la banda sonora del delicioso crossover de Mario y los Rabbids, compuesta por Grant Kirkhope, veterano de Rare y responsable de la música de clásicos como *GoldenEye 007*, *Banjo-Kazooie* o *Perfect Dark*.

■ **PRECIO** 34,23 € ■ ***store.iam8bit.com***



BSO OCTOPATH TRAVELER

La tienda de Square Enix Japón acaba de poner a la venta un pack de cuatro CD con la banda sonora de *Octopath Traveler*, compuesta por Yasunori Nishiki. Si temes a las aduanas, también es posible adquirir el álbum en formato digital a través de iTunes, a un precio sensiblemente menor: 17,99 euros.

■ **PRECIO** 28,91 € ■ ***store.jp.square-enix.com***



Estatuas Modern Icons

Ediciones limitadas de tus personajes favoritos

GAME se ha hecho con la exclusiva para España de Modern Icons, una línea creada por Think Geek que plasma mitos del videojuego en estatuas de veinticinco centímetros, impecablemente esculpidas en PVC. Por ahora, la colección se compone de Nuka Girl y Vault Girl (*Fallout*), Dragonborn (*Skyrim*) y Aloy (*Horizon*).

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 44,95€

PVP desde 11,95€

Arco Breath of the Wild

Una espectacular réplica del Arco de Viajero, con luz incluida

Este espectacular set decorativo se compone del Arco de Viajero de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, una de sus flechas, que se ilumina gracias a dos pilas AA, y un soporte con el emblema del Ojo de Sheikah. Por detrás, tiene orificios para colgarlo de la pared y está fabricado en ABS con detalles en cuero artificial.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 68,44€

PVP desde 21,38 €

Camiseta Overwatch

En Uniqlo, lo tienen todo para los fans del FPS de Blizzard

El gigante japonés Uniqlo comercializa toda una gama de camisetas basadas en diversas licencias de Blizzard, desde *Diablo, World of Warcraft* o *Starcraft* hasta *Overwatch*. Este mes, nos hemos decantado por esta simpática camiseta inspirada en D.Va. Está fabricada en 100% algodón y disponible en cinco tallas.

A LA VENTA EN *www.uniqlo.com/es*

PVP desde 14,90€

PVP desde 24,95€

LIBROS

REPLAY: LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Parecía imposible condensar tantas décadas de diversión en un único volumen, pero Tristan Donovan lo ha conseguido a través de 140 entrevistas y toneladas de información, dando forma a un libro apasionante, que arranca desde el primer videojuego de la historia hasta la irrupción de los eSports. Imprescindible.

PRECIO 23 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



ZX SPECTRUM: UN RECORRIDO VISUAL

Juan Antonio Fernández recorre, a través de casi un centenar de clásicos, la historia del mítico "gomas" creado por Sir Clive Sinclair. El tomo incluye prólogo y despedida de dos auténticas leyendas del soft español: Ricardo Cancho y César Astudillo, el músico de Topo Soft que siempre firmaba como "Gominolas".

PRECIO 21,90 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



Baraja de póker con chocobos

De las praderas de *Final Fantasy*, a la mesa del salón

Tanto si eres un voraz coleccionista de merchandising de *Final Fantasy* como si buscas un mazo de cartas diferente para echar unas partidas a la hora de la siesta, esta baraja con licencia oficial de Square Enix te encantará. Son 52 naipes de póker, protagonizados íntegramente por chocobos. ¿No son una monada?

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Rodillo cocina Super Mario

Para cocinillas con alma de fontaneros

¿Quieres darle un toque diferente a las galletas caseras? ¿A la cobertura de una tarta? Con este rodillo de pastelería, fabricado en madera y con licencia oficial de Nintendo, podrás estampar en relieve distintos motivos basados en Super Mario: desde la pareja de hermanos a Yoshi, Bowser, Peach, Wario, las monedas...

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Figuras Sonic

La mascota de Sega vuelve con su look más clásico

First 4 Figures y GNF Toys han unido fuerzas para lanzar una serie de figuras inspiradas en el look clásico de la mascota de Sega y sus amigos. Fabricadas en PVC y con un tamaño de ocho centímetros, las dos primeras figuras de la colección muestran a Sonic corriendo y con la pose que lucía en la carátula de Mega Drive. Los siguientes en reencarnarse en plástico serán Tails y Knuckles.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

CÓMO SE HACE LA JUMP

AUTOR Takeshi Sakurai **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 10,95 € **PÁGINAS** 208
FORMATO Rústica con sobrecubierta

Takeshi Sakurai nos desvela los secretos de una de las mayores instituciones de Japón: la revista Shonen Jump, el hogar de mangas tan míticos como "Dragon Ball", "Captain Tsubasa" o "Hokuto no Ken". A través de sus más de 200 páginas, y de una manera amena y divertida, descubriremos cómo es el proceso de producción que se sigue en cada número, cómo se decide y se crea cada nueva portada, cuánta gente trabaja en esta mítica cabecera... y, por fin, resolveremos una duda que nos persigue desde hace décadas: ¿por qué aparece un pirata en el logo de la revista?





LITTLE WITCH ACADEMIA

AUTORES Varios **EDITORIAL** IVREA
PRECIO 8,50 € **PÁGINAS** 200 **FORMATO** Rústica

Si sois seguidores de esta popular serie de animación (que actualmente puede disfrutarse a través de Netflix España), os alegrará saber que llega a nuestro país la más reciente de sus adaptaciones a manga, publicada originalmente por Kadokawa Shoten en las páginas de Shonen Ace. Entre sus páginas, seguiremos las aventuras de Atsuko Kagari, una chica que sueña desde niña con ser bruja, y sus compañeras de la Escuela Mágica Luna Nova.

MAZINGER Z INFINITY

AUTOR Go Nagai **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 12,99€ / 16,99 € / 29,99 € **FORMATOS** DVD, Blu-ray

Tras su paso por las pantallas de cine de nuestro país, llega por fin al formato doméstico el último largometraje protagonizado por el inolvidable Mazinger Z. Un auténtico festín para los fans del mecha creado por Go Nagai, en el que van desfilando en tropel los más inolvidables brutos mecánicos creados por el Doctor Infierno, amén de otras sorpresas que no vamos a desvelar. Nos llega en varias ediciones, tanto en DVD como en Blu-ray.



EFECTO POLYBIUS

Héroes de Papel inaugura su nuevo sello Stories, dedicado a la ficción, con "Efecto Polybius", una novela escrita por Manuel J. Rico que narra la historia de Ángela, una niña enfrentada a una conspiración que abarca realidad virtual, activismo y una recreativa que hoy en día sigue siendo la más conocida leyenda urbana de la historia de los videojuegos: *Polybius*.

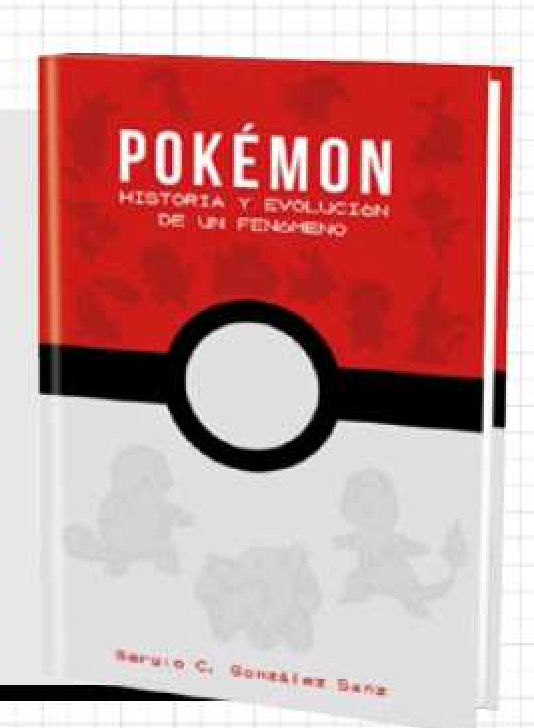
PRECIO 18 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



POKÉMON: HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE UN FENÓMENO

Sergio C. González Sanz bucea en los orígenes y la evolución de *Pokémon*, la franquicia que sigue llenando las arcas de Nintendo veintidós años después de su creación y con más de 300 millones de juegos vendidos. Sus 248 páginas os deleitarán con anécdotas, curiosidades y mucha información sobre el imperio construido alrededor de Pikachu.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS3 y Xbox 360
- **GÉNERO** Deportivo
- **COMPAÑÍA** Cyanide (Focus Home Interactive)
- **AÑO** 2012







Le Tour de France 2012

PEDALADAS A TROMPICONES



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

El Tour de Francia es lo que se lleva ahora, sólo que cambiando el tractor por un maillot (amarillo, claro). Por eso, es un buen momento para recordar cuánto hemos sufrido sobre la bicicleta virtual.

El ciclismo es un deporte muy peculiar, merced a unas etapas eternas que invitan a sestear en el sofá, a la espera de que alguien demarre. Replicarlo en un videojuego sin caer en el sopor es una quimera, pero Cyanide Studio ha intentado hacerlo con la saga *Pro Cycling Manager*, pensada para amantes de la estrategia, y con *Le Tour de France*, que va más allá de la gestión para ofrecer el manejo de las bicicletas sobre el asfalto.

La entrega de 2012 de esta última serie me dejó acalambrado. El juego tenía la licencia de las veintiún etapas y los veintidós equipos (incluido el Sky de Wiggins y Froome), si bien algunos corredores tenían nombres falsos. Sólo eran jugables las secciones clave de cada jornada (salida, meta, sprints intermedios, puertos y descensos), pero, aun así, cada una podía durar una infumable media hora. Más que un juego de velocidad, era una suerte de gestor de esfuerzos donde vigilar la energía y las pulsaciones del corredor, así como avituallarnos o pedir protección frente al viento a través del pinganillo. La búsqueda de realismo era encomiable, pero el control resultaba muy ortopédico, sobre todo al girar el manillar en las curvas, y los gráficos eran un despropósito de clones y popping.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

La licencia del Tour es muy jugosa como para ignorarla, pero el ciclismo no funciona como simulador deportivo (en el género de la estrategia, tiene más sentido). Acelerar, frenar, cambiar de plato o torcer el manillar en este juego era un suplicio más temible que una pájara en el Tourmalet. Siempre nos quedarán las bicis de *GTA San Andreas*...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **24 de agosto**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY
DARKSIDERS III
© 2018 THQ Nordic AB, Sweden. Developed by Gunfire Games. Darksiders, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Nordic AB. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.


OCTOPATH
TRAVELER
™
HOBBY
CONSOLAS